

1996
NO. 2
7月26日号

スターオーシャン
星の導きの書

特別付録

■この夏話題のRPG大作を先取り

■NINTENDO POWER誌独占掲載
USAホットライン

590YEN

■夏の新作ラッシュ
エナジーレイカー
ナムコギャラリーVOL.1
シムシティJr.
アースライト
ルナ・ストライク
レナスII
スプリガン・パワード

とじこみ付録
■持ち運びOKの
携帯解説本

風来のシレンGB
ポケット攻略
ブック

■総力特集
大貝獣物語II

ULTIMATE PLAY 64
スーパーマリオ64
パイロット
ウイングス64

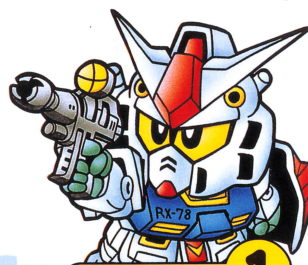


カセット持って、
集まろう。
スーファミターボ。

闘って、レベルアップして、
さあ攻撃。
奪われて、改造されて、
さあ大宴。

きのうの友は、きょうの敵。
とったり、とられたりの
対戦シミュレーション。

これは、
に義なきMS争奪戦だ。

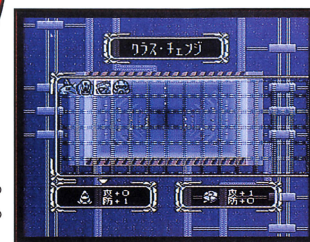


©創通エージェンシー・サンライズ

CHARGE 1

モビルスーツの
クラスチェンジ!

戦闘で経験をつめば、レベルアップ。
エースになれば、MSの改造が可能。
最強のMSを育てあげろ!



CHARGE 2

育てあげた自慢の
ユニットで友達と対戦!!

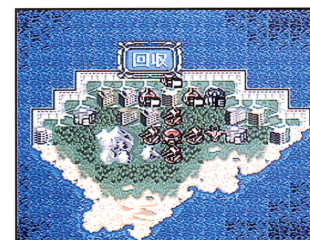
カセットを2つ入れば
セーブしたカセット同士で2P勝負。
しかも、2つ分のマップで遊べるのだ!



CHARGE 3

相手のモビルスーツを
奪いとれ!!!

出撃した母艦がやられると、MSは
敵の捕虜に。きみのカセットの
データ自体が奪われてしまうのだ。



7月26日
発売

発売限定セット

スーファミターボとセットで予価6,800円(税別)
ネバーエンディング対戦シミュレーション
SDガンダム ジェネレーション

一年戦争記

予価3,980円(税別)

同時発売 SDガンダム ジェネレーション グリプス戦記

©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN スーファミターボ は任天堂の登録商標です。
●当店はメーカー希望の価格です。●表示価格は税別となっております。●写真イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●SDウルトラバトル、SDガンダム ジェネレーション、ぼいぼい忍者ワールドをお楽しみいただくにはスーファミターボ(3,980円(税別)以上)が必要です。
03-3847-5090 (受付時間 月~金曜日(祝日) 10~16時)
電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。
●東京都23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく。●受付時間外の電話はおかけ下さい。

バンダイの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 111-81



スーファミターボで 熱くなれ。

対応ソフト続々登場

好評発売中

SDウルトラバトル	ウルトラマン伝説	3,980円★
SDウルトラバトル	セブン伝説	3,980円
ぼいぼい忍者ワールド		3,980円★
ゲゲゲの鬼太郎	妖怪ドンジャラ	3,980円★

7月26日発売予定

SDガンダムジェネレーション	一年戦争記	3,980円(予価)★
SDガンダムジェネレーション	グリプス戦記	3,980円(予価)

8月23日発売予定

激走戦隊カーレンジャー		3,980円(予価)
SDガンダムジェネレーション	アクシズ戦記(仮)	3,980円(予価)
SDガンダムジェネレーション	バビロニア建国戦記(仮)	3,980円(予価)

9月発売予定

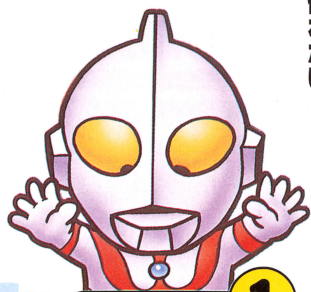
クレヨンしんちゃん	長ぐつドボン(仮)	3,980円(予価)
美少女戦士セーラームーン	セーラースターズふわふわバニッ2(仮)	3,980円(予価)★
SDガンダムジェネレーション	ザンスカール戦記(仮)	3,980円(予価)
SDガンダムジェネレーション	コロニー格闘記(仮)	3,980円(予価)

★印のソフトには限定セット(予価6,800円)もあります。



スーパーファミコン
スーパーファミコン
SUFAMI TURBO

このバトル、
笑っちゃう。
スーファミターボ。
ヒーローにはヒーローの、
怪獣には怪獣の
必殺技がある。
そして、敵の技を使わない
という暗黙の
ルールがあった。
そんな礼儀も
わきまえない
コミカルバトル。
最強ヒーローは、
誰なんだ。

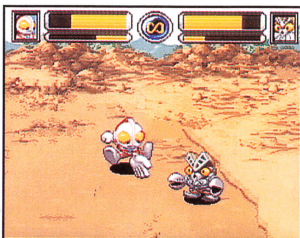


©円谷プロ

CHARGE 1

自分でのみの
ヒーローを育てろ!

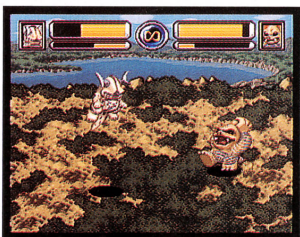
パンチばかりしていると、
パンチは強くなるけど、ジャンプ力が弱くなる。
キャラは、キミの育て方次第!



CHARGE 2

ターボだけの
オリジナル対戦にのぞめ!!

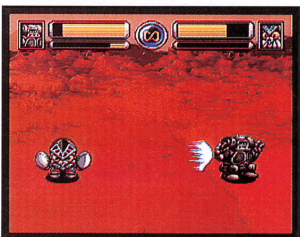
片方に「ウルトラマン伝説」、もう片方に
「セブン伝説」を差せばキャラが2倍。
レッドキング対エレキングも実現!



CHARGE 3

友達のカセットの
必殺技をマスターせよ!!!

2P対戦では、勝ったキャラが相手
のキャラの必殺技をマスターできる。
バルタン星人のアイスラッガーも可能だ!



好評
発売中

発売限定セット

スーファミターボとセットで6,800円(税別)

最強ヒーロー育成アクションゲーム
SDウルトラバトル

ウルトラマン伝説

3,980円(税別)

発売中 SDウルトラバトルシリーズ セブン伝説

好評発売中



マップメイキング&パズルアクション

ぽいぽい忍者ワールド

3,980円(税別)

発売限定セット スーファミターボとセットで 6,800円(税別)



スーファミターボ、
ついに出現。

発売限定セット

ソフトとセットで6,800円(税別)

本体希望小売価格3,980円(税別)



SUPER POWER LEAGUE 4

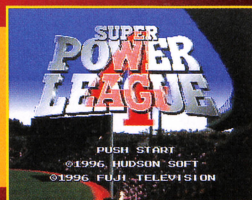


'96年開幕データでシリーズ最新版登場!!

リアリティーを追求した新機能!

96年度12球団実データを徹底分析&インプット

各球団や各選手の特徴など、詳細な最新データを入力。ファンならずともたまらないリアリティーで迫る。

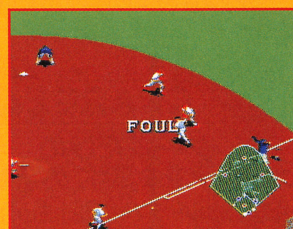


ビジュアル面がパワーアップ。よりスムーズな動きを再現。

リアルなグラフィック画面で定評のあるスーパーパワーリーグ。ゲーム画面のバッターは、現役プロ野球選手の協力により、実際のバッティングフォームを実写取り込みし、それぞれシュミレートしたものだから、超リアル。また、今回はCGキャラを採用し、投手、野手の動きをなめらかに再現。選手に影や陰影も付いて、完成したグラフィック。



流れるような
投球アニメーション



フィールド画面もよりリアル!

実況担当はベテラン

福井謙二アナを起用。

聞かせる野球を熟知した福井謙二アナの実況が冴える。前作以上にエキサイティングに、そしてリアルタイムでスムーズな実況を実現。プレイを一段と盛り上げるゾ!



試合後のお楽しみはフジテレビ「プロ野球ニュース」で。

今回からは、実際の番組名と同じ「フジテレビプロ野球ニュース」が登場します。キャスターは同じくフジテレビの小島奈津子アナが担当。



ハドソン・ファミマガ64連合企画

全国スーパーパワーリーグ4大会

最強のパワーリーガーをめざせ!!

ペナントレースモード130試合を消化すると、12桁のパスワードが出現、このパスワードを下記の宛先まで送ってくれ! 上位500名には、君の名前、全国順位、各成績が打ち込まれた、最強のパワーリーガーの証であるハドソン公式認定証をあげちゃうぞ。さらに上位10名には、ハドソンのNINTENDO 64での野球ゲームの中に、栄誉あるパワーリーガーとして、その名前が刻まれるぞ! さらにさらに、上位入選者にはプレミアムグッズをプレゼント! 各部門賞などの表彰は、ファミマガ64をみてね。

●ルール

ペナントレースモードで130試合プレイし、ネームエディットは使用しないでね。(順位がさがるぞ) 実在12チームでプレイして下さい。試合中にリセットや電源を切っても順位がさがるぞ。

●応募方法

住所・氏名・年齢・電話番号・パスワードを明記の上
〒105 東京都東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア(株) ファミマガ64編集部

スーパーパワーリーグ4 係

お問合わせ先: ファミマガ64編集部 Tel.03(3573)8601

上記の宛先までどんどん送ってね!!
締切は、'96年10月末必着です。

▼ハガキの書き方▼

〒103-91 徳間書店インターメディア(株) ファミマガ64編集部 スーパーパワーリーグ4係	1.住所 2.氏名 3.年齢 4.電話番号 5.パスワード
--	---

'96年 **8月9日(金)** 発売
価格 **7,980円(税別)**

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。 ©1996 HUDSON SOFT ©1996 FUJI TELEVISION



HUDSON

ゲームの情報がいっぱい!

HUDSON HOME PAGE <http://www.hudson.co.jp/>

ハニーちゃんのインターネット <http://honey.hudson.co.jp/>

Hyper Fun Club
はにゅ





プロ野球ゲームの 本格派!!

スーパーファミコン用ソフト

(社)日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム



SUPER POWER LEAGUE

スーパーパワーリーグ4

ユーモア
ネットワーク
会員募集中!!

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい

入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。

ハドソンユーモアネットワーク事務局

〒174-91 東京都板橋区北郵便局20号 ☎03-3293-2933(9:00~18:00)

ユーモア
アクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!

■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901
■名古屋/052-586-9900 ■大阪/06-251-9900
■福岡/092-713-9900



1996
7月26日号 No. 2

CONTENTS

ファミマガ64

ゲーム別さくいん

特別付録

◆夏の話題作はコレで決まり!! SFC底力の大型RPGをスルドく斬る

スターオーシャン

一星の導きの書

GB ◆ニューダンジョン攻略のコツに、アイテム識別法、モンスターデータも満載

不思議のダンジョン 風来のシレンGB

とじこみ付録 ポケット攻略ブック

SFC ◆ギッシリ凝縮の4ページで、すべての選手の能力まる見え

実況プロ野球'96開幕版

データ攻略

◆'95年度・真のベストゲームはどれだ キミたちの公正なる投票求ム!!

ゲーム・オブ・ザ・イヤー 投票募集

ダビスタ96 最強馬の殿堂

サテラビュー ステーション

ファミマガ64 RANKING BOX

ファミジャーナルR

読者プレゼント

スーファミターボ HEAD LINE

RPGマニアック

超ウルトラ技

超新ロックオン & ホーミング

〈金コイン技〉 ダークハーフ・隠し武器3連発
パイロットウイングス64・情けないター
ゲット/トレジャーハンターG・抜け穴を作
って泥棒 マリオ64ウル技スペシャル ほか

〈N64〉ブレッドアンドバレル(仮称) 〈SFC〉
スーパーパワーリーグ4/忍たま乱太郎 すべしやる ほか

新作カレンダー&へべれけetc.

●ニンテンドウ64

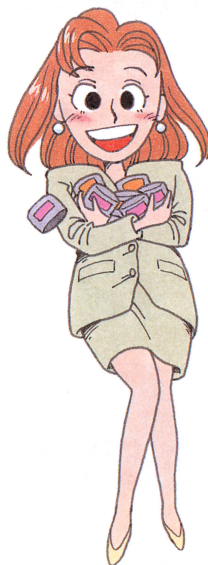
スーパーマリオ64.....18, 120
ドラえもん(仮称).....34
パイロットウイングス64.....24, 115
ブレッドアンドバレル.....126

●スーパーファミコン

アスライト ルナ・ストライク.....100
海のぬし釣り.....8
エナジーブレイカー.....86
カオスシード.....119
サウンドノベルツクール.....117
Jリーグ'96 ドリームスタジアム.....115
実況パワフルプロ野球'96開幕版.....8, 52
シムシティJr.....92
新機軸戦記ガンダムW.....119
スーパーくっすんおよ2.....116
スーパートランプコレクション2.....8
スーパーパワーリーグ4.....128
スーパーボンバーマン4.....117, 119
スーパーマリオRPG.....118
スーパー野球道.....119
スターオーシャン.....B, 特別付録
スプリガン・パワード.....102
ダークハーフ.....114, 118
ダービースタリオン96.....56, 117
大異獣物語II.....97
大戦略エキスパートWWII
WAR IN EUROPE.....122
トレジャーハンターG.....116, 118
忍たま乱太郎 すべしやる.....124
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜.....115
レナスII.....104
スーファミターボ専用
ゲゲゲの鬼太郎 妖怪トンジャラ.....8

●ゲームボーイ

13色対応 SD飛龍の拳外伝II(仮称).....125
13色対応 スーパーチャージャーズランド
1・2・3.....125
13色対応
ナムコギャラリーVOL.1.....8, 98
13色対応 熱闘 ザ・キング・
オブ・ファイターズ'95.....118
13色対応 不思議のダンジョン
風来のシレンGB
一月影村の怪物.....59
13色対応 ボンバーマンコレクション.....9
13色対応 モグラ〜ニャ.....9, 96



●ウル技に関する質問は☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633

●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
●バックアップの有無と方式を表記。()内の数字はバックアップファイル数です。
●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
●使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン/保坂一彦 ●表紙イラスト/風来のシレンGB ©CHUN SOFT

ファミコンコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の登録商標です。
©徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています。©1998Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権者が存在する場合は「・」で区分しています。「R」「TM」などの表記は省略させていただきます。
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

8

◆『スターオーシャン』に『海のぬし釣り』、注目のRPG発売迫る!! さて、編集部は“買い”度はどうか?

ハイパーリリース予報

7月12日~7月25日版

13

アメリカ ちよく せう
米国直送
さいそく せうほう
N64最速情報

◆米国ニンテンドウオフィシャル誌・「ニンテンドウパワー」完全独占提携!!

USAホットライン

N64

18

◆最短攻略ルートにスライダー最速走法ほか、もっと遊べるやり込み攻略

スーパーマリオ64



究極攻略!

N64

24

◆最高ランク「P証」の飛行法解析!! さらに、どうせならオールパーフェクトも狙ってしまおう

パイロットウイングス64

33

N64メーカーレポート

ニンテンドウ次回作情報、
『ドラえもん』開発画面公開

SFC

37

◆人気もジリジリ上昇中。夏休み話題の1本を大増ページで徹底紹介

大貝獣物語II



総特集

SFC

86

◆特有の「エナジーバランス」システムを詳しく

エナジーブレイカー

SFC

92

◆ビジュアル面強化&簡単操作で遊びやすい

シムシティJr.

GB

96

◆地中移動がパズルクリアのカギ

モグラ〜ニャ



GB

98

◆ナツカしの4作品収録で、遊びがいありすぎ

ナムコギャラリーVOL.1

SFC

100

◆メカメカシミュレーション

アースライト ルナ・ストライク

SFC

102

◆スーファミ最後のSTGか!?

スプリガン・ パワーガン

SFC

104

◆魔法システムに工夫あり

レナスII

HYPER新作 リリース予報

7月12日～7月25日

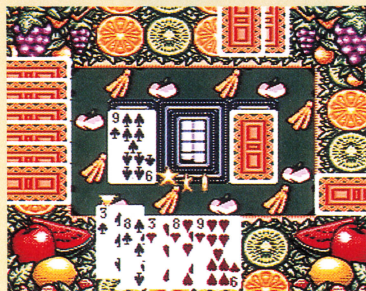
ファミマが64編集部員のプレイ感想をまじえて、発売が直前に迫ったゲームソフトのデータを満載。ゲームソフトの購入バイブルだ！

スーパーランプコレクション2

ボトムアップ
7月19日発売予定
5800円

SFC トランプ
8M

最大2人同時プレイ可



10種類のゲームができる

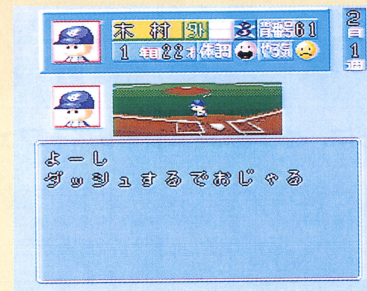
「ブラックジャック」や「大富豪」など、10種類のトランプゲームを遊べる。基本的に1人プレイで、対戦相手は千支にちなんだ12匹の動物キャラ。ルールの変更も可能。

実況パワフルプロ野球'96 開幕版

コナミ
7月19日発売予定
7500円

SFC 野球
24M

バックアップ(最大6)
最大2人同時プレイ可



最新データで再登場だ！

前作の「3」のデータを最新のものに變更して、新入団の選手が追加された。「シナリオモード」の内容も、今年おこなわれたプロ野球の公式戦がモチーフになっている。

スターオーシャン

エニックス
7月19日発売予定
8500円

SFC ロールプレイング
48M

バックアップ(最大3)



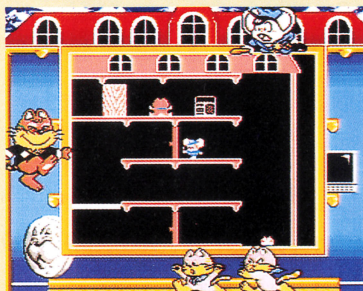
艦隊戦もあるRPG

いくつかの惑星が舞台のスペースオペラ。ナメ見下ろしの戦闘はリアルタイムバトルで、キャラクタが必殺技名などをしゃべるのが特徴。また、スキルの設定も細かい。

ナムコギャラリーVol.1

ナムコ
7月21日発売予定
3980円

13色対応 GB
パラエティ
4M



往年のナムコゲームが集結

家庭用、業務用でナムコが発表した初期の作品を1本にまとめたソフト。プレイできるのは「ギャラガ」「マッピー」「バトルシティー」「ナムコクラシック」の4本。

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ

バンダイ
7月19日発売予定
3980円

SFC テーブルゲーム
4M

最大4人同時プレイ可



鬼太郎たちとドンジャラ！

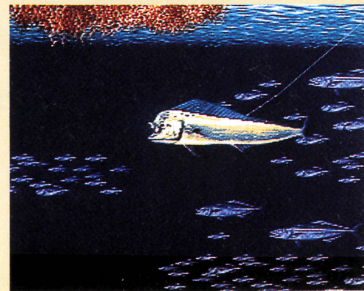
水木しげるの原作の人気妖怪マンガ「ゲゲゲの鬼太郎」のキャラクタと、麻雀のルールを簡単にしたテーブルゲームの「ドンジャラ」をプレイできる。4人対戦も可能だ。

海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ
7月19日発売予定
7800円

SFC つり
16M

バックアップ(最大4)



109種類の魚を釣り上げる

父、母、姉、弟の4人の中からプレイキャラを選び、それぞれのキャラクタのぬしを釣るのが目的。動物と戦って能力を上げたり、仲間になったりもできるRPG。

私はアイナメを釣るのが好きだった。アイナメってブルブルブルって強い引きがあったてなかなかなしい。食べてもとてもおいしい。白身でお刺身でもなんでもグーってかんじ。ということで最初のターゲットはアイナメ！

エートしかけはテンピンで餌はゴカイで、ポイントには底に根のある防波堤や岩場かな。さて第1投め。あ、アタリだ。慎重にアワセて…、やったー、ほんとにアイナメがきたっ！ うーん私って釣りの

私も昔は釣りを楽しむ、ごく普通の子どもでして。道具とかいろいろそろえたりして。やっぱり年齢とともに、おっくうでなくなっちゃったけど、とりあえず昔を思い出しながら『海のぬし釣り』にトライ！

**釣りの本を片手に
バーチャル・フィッシング**

Check!
ココがおもしろい

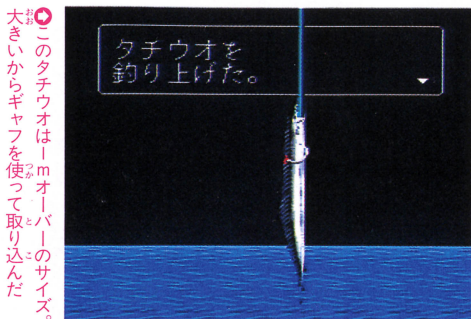
SFC

海のぬし釣り

バック・イン・ビデオ 7月19日発売予定 7800円

ファミマガ64イチ押し！	絶対買う!!	買いたい	様子見
ナビゲータ19人から集計	5人	7人	1人

実際の釣りと同様のやり方で、数多くの魚を釣っていきけるほのぼのRPG。動物たちとの戦闘もある。



このタチウオは1mオーバーのサイズ。大きいからギヤフを使って取り込んだ

の天才かつ。がぜん盛り上がりつつあるので、今度はタチウオに挑戦。これは豊田さんのオススメの魚。塩焼きがおいしいとのこと。ところが豊田さんはゲームの中でタチウオに会ったこともないらしい。エヘヘ、先に釣って自慢してやる。

私は実際にはタチウオ釣りの経験はないので、釣りの本を読みながら研究。なにに沖の船釣りで夜に海面近くに浮上してくるのか、餌はサバの切り身。光に集まる習性があるというので、電気ウキを使用。第1投。ヒット！ やたらと細長い魚がきたぞ。よっしゃータチウオをいきなりゲット！

こんなふうに、実際の釣りと同じ感覚で狙った魚が釣れるのがこのゲームの魅力。カジキみたいな大物を釣るのも快感だけど、工夫してめずらしい種類の魚を釣る楽しみもある。小さい魚の種類はうがアタリをとるのが難しかったりして内容もリアル。試行錯誤を繰り返していかないと『ぬし』にはなかなか会えないかも。

(TUCK佐藤/総プレイ時間72時間)

マンボウを釣るために3日徹夜したんだけど、その途中、前記の佐藤君に手伝ってもらったのね。最終的に98種類くらいまでいったかな。プレイする人が変わると意外とあっさり新しい魚が釣れたりするのは不思議。気が付かないうちに釣り方のツセが付いてたみたいね。でもね、よし、あと数匹

匹だつてそのとき、私がいつかつかりテータを消してしまつたの。お、今までの努力はああ。ああ、SFCでバックアップが取れば…。その点N64だとメモリアルバックアップで安心よね♡(とちよつと迷選してみたりして) ああ、N64でも発売してほしい…。

ぐだよー。絶対製品版を買つて今度は「好江」のキャラクタ使つて家でやってみるわ！ あ、そうそうでもね、できれば会社でやりたいの。だつてメール交換も楽しいもん！ 会社で気分転換にちよつとやるくらいならいいわよね？

(ぬし釣り評論家？ 豊田恵/総プレイ時間168時間以上)

より確実に釣りのポイントと仕掛けを絞るために本屋さんの趣味のコーナーで海釣りの本を2冊も買ってきたわつ！(もちろん会社のお金で。もう釣れるわ釣れるわバツリよ。私は78種類見つけたときに「真理」のぬしのマンボウに遭遇したんだけど、続けて釣りを完了させるためプレイを続けたの。でもね、釣りに載ってない魚は自力で探さないといいよね。深海釣りの本やトロリングの本ってなかなか売ってないのよ。あ。総合魚本に若干載つたのを頼りに手さぐり状態で釣るのも楽しいね。

**ぬしを釣つても
まだまだ楽しめる**

ナビゲータプロフィール

高島寿洋 貴重なPOC-FXユーザーであり、『卒業R』に期待。吉田英央 付録チームの何でも屋的な存在。モテターのスキルがとて高い。

佐藤治男 『スーパーマリオ64』の攻略班長。他誌の攻略を見て優越感に浸っていたが、最近箇の痛みに悩まされているらしい。

TUCK佐藤 別名、佐藤健とも言う。FMタウンズのユーザーがどんなふうになつて、とてもさみしいらしい。

豊田恵 最近、バック・イン・ビデオのゲームにどっぷりハマっている。『牧場物語』もこよなく愛しているらしく、紹介記事を担当している。

大物

マンボウ

釣果 1匹
最長 301cm
釣率 100%

生活: 尾ビレが無いので、活発に泳げない。クラゲ類を食べている3億粒の卵を産み、孵化後はフグの形をしているが変態をする。

利用: 酢の物

●メーカーから一言

ロマンチストな真理はマンボウに会うだけでクリアになり、マンボウを釣ることはできません。読者の方は3日も徹夜しないでくださいな。(バック・イン・ビデオ/吉田慎一)

●魚のグラフィックがとてキレイ。図鑑を見ているようで、この魚がなんであるか一目でわかる。また、魚によつてアタリのと方や、糸のひき方の違いがあつて、とつてもリアルだと思う。

●前作より魚の釣り上げ方がリアルな分、魚を釣るのが難しくなつた気がする。

●前作までは、動物との戦闘で自分の能力を上げていたが、今回の辺りの要素が薄れている。これだと戦闘の意味がないのでは？

●鳥と仲良くなると、大物がいる辺りを飛んで知らせてくれる、細かい演出がステキ。

●釣り方の豊富さがとても魅力的だと思つた。

●釣りの大会の成績表が燃える。自分の釣つたものより大物の魚を誰かに釣られると、ついついコンントローを握っているオレがいる。

その他の意見見

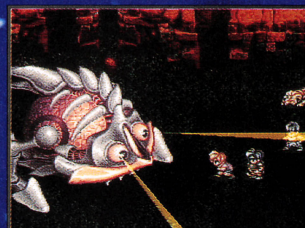
スーパーファミコン

SFC最後のオリジナルRPG



惑星を襲った、未知なる力を知った時。
ラティの心は怒りに震えた。
友を失い、父を亡くした。
それは神の意思か、それとも運命の悪戯か...

宇宙歴346年。
絶望を心に封印し、希望に夢を託して。
星の海へと、ラティ達の壮大な冒険のドラマが今始まる。



STAR OCEAN

スターオーシャン

©tri-Ace Ltd-MEIMU-ENIX 1996

7月19日(金)発売

48M+64Kバッテリーバックアップ 価格:8,500円(税別)

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いいたします。



はっこう げっかんし
NOA発行のオフィシャル月刊誌
「NINTENDO POWER」
こうしきじょうほう ちよくそう
から公式情報を直送

USA
ホットライン

いま こんしゅう はっばい む かく
今アメリカでは今秋のN64発売に向け、各メー
カーともソフトの開発にサポートをかけている
ところ。今号の「USAホットライン」では、ア
メリカでの最新N64ゲーム情報を、トピックス
とプレビューの2部構成で紹介する

USAホットライン—今号のCONTENTS

Part1 TOPICS

みやもと しげる
宮本茂インタビュー
& N64ゲーム開発
さい しんじょう ほう
最新情報…14P



Part2 PREVIEW

『モータル・コンバット・
トリロジー』
ばん
N64版
プレビュー…16P



アメリカでは先日（さきじつ）のE3で新し
いマリオのおひろめも済み、9月
30日のN64発売に向けて各メーカ
ーともその準備に拍車（しやくしゃ）がかかっ
ているといったところ。日本のN64
を取り巻く事情と違（ちが）って、アメリ
カでは早い時期からN64用ゲーム
の開発が進んでいた。これはシリ
コン・グラフィックス社などのハ
ードウェアメーカーが、N64のゲ
ームを開発できるコンピュータを
製作（せいさく）していたことが理由として挙
げられる。アメリカでのパソコン
の普及率は高く、ハードウェアメ
ーカーは以前から高性能のコンピ

ュータを製作（せいさく）し提供（ていきょう）してきた実績
があった。そこでソフトメーカ
ーは比較的スムーズにN64ゲームの
開発に取りかかることができたの
だ。現在（げんざい）オーブンになっているN
64タイトルだけで30作以上。N64
発売までのあと2か月間で、その
数はさらに増えていくだろう。
今回（こんかい）このコーナーは、アメリ
カでのN64最新情報をお届けするト
ピックスと、日本でもファンが増
えている『モータル・コンバット』
のN64版のプレビューの2部構成
アメリカのユーザーに向けた、宮
本茂氏のインタビューも必見（ひっけん）！

9月アメリカN64発売に向け
いよいよカウントダウン開始

MIYAMOTO Speaks

夢を実現した宮本茂に聞く

ここに掲載した宮本茂氏のインタビューは、今年のロサンゼルスでのE3会場で収録したものである。

——どうしてゲームの開発をするようになったのですか？

宮本 話せば長いこと一言では言えません。何か人をびっくりさせるようなものを作りたいからです。最初はそれが何か、自分でもわからなかったんですが、任天堂を選んだのは、私の夢をかなえてくれそうな会社だと思つたから。私が任天堂に入つて2、3年するとテレビゲームがはやり始めましたが、それは偶然なんです。

——「スーパーマリオ64」は何かビットなんです。見たところでもたくさんメモリが必要なんだが……

宮本 ROMカセットの物理的なサイズは64メガビットです。しかし圧縮技術により、その2倍のメモリを得ることができました。

——「スーパーマリオ64」にはいくつかのコースがありますか？

宮本 通常のコースは15あります。そのほかにエキストラコースが10

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

——E3のニンテンドウブースではどんなシーンも

つあるんです。

——（マリオの視点からではない）第3者の視点で見たら「スーパーマリオ64」の3Dの世界はどう見えるのでしょうか。

宮本 それはいい質問ですね。このゲームは初めての完全な3Dアクションゲームなんです。平面的ではなく、みんなが見ることができるお城や木などは、ゲーム内に立体として存在していると考えるのです。だから視点を決定するカメラをどうするかについては慎重にアイデアを練りました。最終的にはいくつかのオプションを取り入れることにしました。通常は第3者の視点、マリオを横から見る視点でプレイできます。これは

ジョグムがカメラを持っていることになり。もちろんマリオの視点からもゲームをプレイできます。いずれにしてもみんなはそのカメラを自由に操作して、もっともプレイしやすいポジションに持つていくことができます。「スーパーマリオ64」は前作とは異なるまったく新しいものなんです。

みやもと し て じまん
○宮本氏の手には自慢の3Dスティックのついたコントローラが



「ミスター・スーパーマリオ・マン」の「スーパーマリオ64」にはヨッシーは出てきますか？

宮本 氏（以下宮本） えー、ここにいるファンには特別に教えましょう。確かにヨッシーは出てきます！でも普通にプレイしていてもヨッシーには会えませんよ。彼を見つけたら一生懸命にプレイしないとダメです。がんばって積み重ねていかないと……

「スーパーマリオ64」は何かビットなんです。見たところでもたくさんメモリが必要なんだが……

宮本 ROMカセットの物理的なサイズは64メガビットです。しかし圧縮技術により、その2倍のメモリを得ることができました。

——いくつかのコースがありますか？

宮本 通常のコースは15あります。そのほかにエキストラコースが10

アメリカで発表されているN64タイトル

★スーパーマリオ64	NOA
★パイロットウイングス	NOA
★ゼルダの伝説	NOA
★ウェーブレース64	NOA
★スーパーマリオRPG2	NOA
★プラストコープス	NOA
★ゴールデンアイ007	NOA
★ボディハーベスト	NOA
★スターフォックス64	NOA
★スターウォーズ：シボウズ・オブ・ジ・エンパイア	NOA
★スーパーマリオカートR	NOA
★カービィのエアーライド	NOA
クルーゼンUSA	NOA
テトリスフィア	NOA
★バキープギー	NOA
ケン・グリフィJr.ベースボール	NOA

キラー・インスティンクト64	NOA
ドゥーム64	ウィリアムス
ウェイン・グレッツィ・3Dホッケー	ウィリアムス
モータル・コンバット・トリロジー	ウィリアムス
NBAハング・タイム	ウィリアムス
ウォー・ゴッズ	ウィリアムス
ロボロンX	ウィリアムス
テュロック	アクレイト
ディーセント	インタープレイ
☆ウルトラ・コンバット	GTインタラクティブ
トップ・ギア・ラリー	ケムコ・アメリカ
FIFAサッカー	EASスポーツ
モンスターダンク	マインドスケープ
ロボテック	ゲームテック
ミッション：インポッシブル	オーシャン
フリークボーイ	ヴァージン

※注 ★は日本でも発売される予定のあるタイトル
☆は「ブレードアンドパレル」というタイトルで日本で発売される

Who's Developing Now? ★★ サードパーティーの開発状況は？

E3という絶好のタイトル発表の場を得て、アメリカのN64サードパーティーを取り巻く状況は大いに盛り上がった。

いちばん目立ったのはウィリアムス社のタイトルラインアップの充実ぶりだ。今までに伝えられていた開発タイトルのほかに『ロボトロンX』も加わり、NOAに次ぐタイトルの多さだ。

またパソコンで人気のゲーム、『デーセント』のインタープレイ社も、E3でN64ゲーム開発に

名のりをあげた。まずその『デーセント』がN64版に移植されるわけだが、そのほかにスポーツなどの企画がすでにあるらしい。

GTEインタラクティブ社はゲーム開発業界に新しく参入してきたが、発表されている『ウルトラ・コンバット』『ファミマガ64編注』『ブレード・アンド・バレル』の（アメリカ版）以外にも、N64ゲームを開発する企画を持っている。そのほか動きのあったタイトルについて記事を転載して紹介しよう。

『ロボテック』by ゲームテック

最近まで開発の遅れがうわさされていた『ロボテック』だが、ここにきてその開発は加速度を増してきているようだ。

ストーリーは宇宙使節団を中心に展開することになる。その任務の大部分は、太陽系に侵入してくるエイリアンとのコンタクトである。もちろん侵略を

目的とするエイリアンとは、壮絶なバトルを繰り広げることになるだろう。

このゲームの特徴はプレイヤーがかわっている事件以外にも、同時進行で宇宙のあちこちからさまざまな事件が起こるといったことだ。輸送船団の護送の任務にあたっているときに、

味方の基地が攻撃されることもありうる。そのようなときはプレイヤーに判断が任される。プレイヤーはゲーム内で起こっている事件についての情報を、正確に早くつかむ必要がある。

○同じくE3で、とても華やかなアクレイムのブース



○E3では『ロボテック』のディスプレイもあった

『デトロック』by アクレイム

『デトロック』のタイム・ワープ・ワールドは、アクレイム専属のゲーム開発部門で、着々と作られている。ゲームプロデューサーの報告では、グラフィックのクオリティと迷路の複雑さは毎週飛躍的に向上しているとのこと。確かにE3の展示を見れば、その努力を我々も認めなければならぬだろう。

滑らかなグラフィック処理をされた恐竜は、霧のかかったジャングルから出現し威嚇的な動きをする。N64ならではの霧のグラフィックは画面の視界を違和感なく遮り、制限のあるステージを大きく見せている。

このゲームのもっとも独創的なアイデアの1つは3Dスティックを使用すること。例えば、矢を使って矢を射るときは、3Dスティックを手前に引き、それを弾くように放すと矢が放たれるのだ。使用できる武器はたくさんあるが、そのなかでも矢がいちばん魅力的だ。



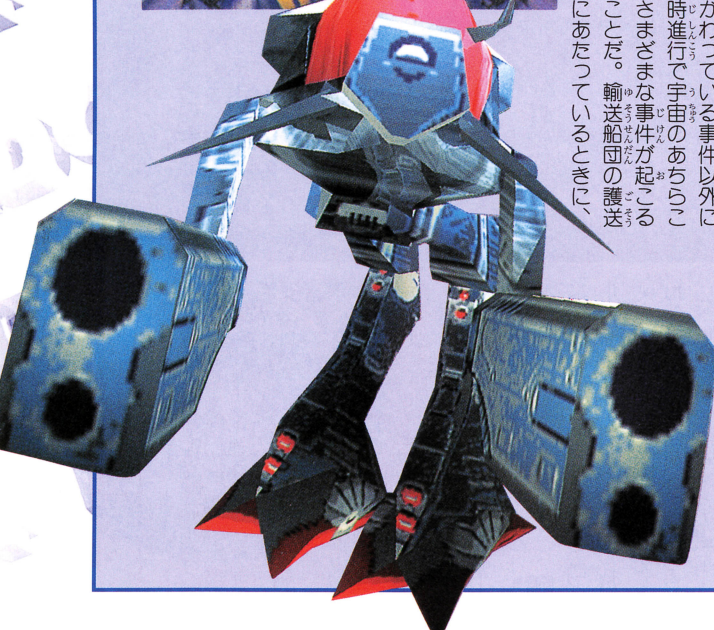
○木のカゲにいる恐竜を狙い撃ち



○敵のモンスターの種類はかなりの多い

コックピットをのぞける視点も！

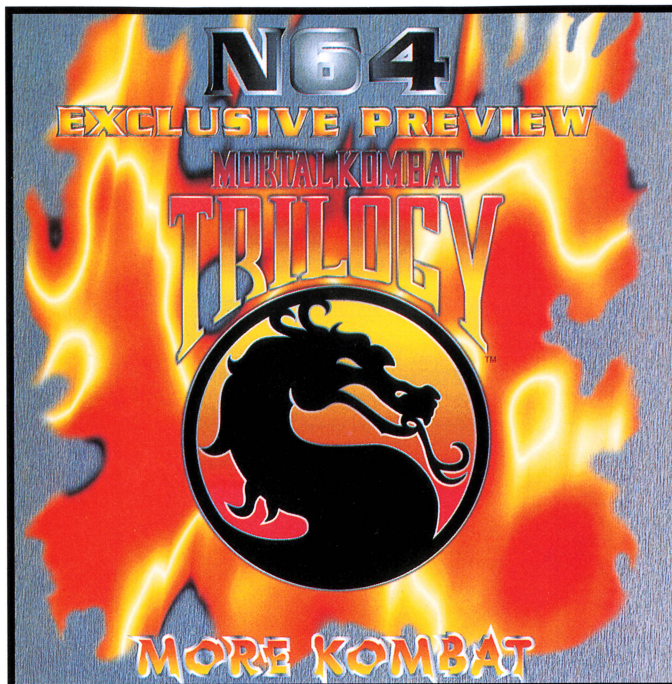
○視点を換えてパイロットの表情も見れる



『トップ・ギア・ラリー』by アメカ

ゲーム・アメリカが開発中の『トップ・ギア・ラリー』のデモ用ビデオテープを、我々は独占的に見せてもらうことができた。2分間のビデオテープの内容で印象的だったのは、3Dで表現された3台のラリーカーとその背景のグラフィックである。断崖やトンネル、夜の砂漠などのステージが確認できた。もち

ろんこのビデオテープ自体がプロモーション用にすぎないのだから、最終的な画面構成はこれとはまったく違ったものになるだろう。それでもそのグラフィックは細部に精密に表現しており、クオリティの高さを証明していた。今回は無理だったが、まもなく開発中の画面写真を紹介できるだろう。



『モータル・コンバット』シリーズの
しゅうたいせい とうじょう
集大成がN64で登場!

MORTAL KOMBAT

モータル コンバット

TRILOGY

トリロジー

すべての『モータル・コンバット』のキャラクター
がいっしょに会し、新たなチャンピオンの座を巡って
死のファイトがまた始まった……

○『モータル・コンバット』キャラクターのなかでも人気の高いバラカと、不気味なシーバ



ちょう
超スフラッター
せ かい
な世界!



ウィリアムス社の開発チームによれば、N64発売と同時に『モータル・コンバット・トリロジー』を世に送り出す予定とのこと。同じく今秋スーパーN64用の『アルティメット・モータル・コンバット3』もリリース予定。しかしN64版はそれとは明らかに違ったレベルのものである。その『モータル・コンバット』の決定版を徹底リポート!

N64版ならではの
演出に期待

N64版の『トリロジー』はこれまでのシリーズと同じく、グラフィック的には2D格闘ゲームである。しかしやはりN64のスペックを利用して新しい動きや新しい背景、ゲームセンター版『マルチメット・モータル・コンバット3』よりもさらに改善されたグラフィックが用意されている。少なくとも27の新しい背景と、今までにはなかった災難と残虐行為が確認できている。さらに少なくとも70の戦闘コマンドと、攻撃的なゲームプレイシステム、それに新しく録音したおなじみのキャラクターの声を伴った8メガのサウンド。これらがN64上で、ゲームセンター版を含

めたあらゆる『モータル・コンバット』のなかで最高のレベルの内容で凄まじいファイトを表現するのだ。N64版『トリロジー』の開発チームはたった5人。しかしそのチームの1人であるデビッド・シユワルツは次のように語った。「ゲームセンター版よりもはるかに洗練されたモータル・コンバット・バージョンを作りだすチャレンスだった。2D格闘ゲームの決定版を作るつもりだったんだ。その言葉どおり、N64版『トリロジー』には凝った演出が施されているのだ。1つは、背景はこれまでのシリーズよりもさらにアニメ化されていること。キャラクターは背景の構造物のいくつかを壊したり、打ち破って通り抜けることさえできるシーンがある。そしてプレイヤは『モータル・コンバット3』で可能だったように、通常の背景と領域から別の異なる背景領域に飛び上がることもできる。それに加えてN64版『トリロジー』では、複数の異なる背景領域が用意されているのだ。プレイヤーは1つだけではなく、複数のレベルを飛び上がることができるようなのだ。そのほかにも新しいトーナメントシステムがある。詳細はまだ明らかではないが、4つの塔を順々にクリアしていくものらしい。



●レイデンのミサイル
アタックがヒット!



●左のバラカは「モー・コ
ン2」の主人公キャラクター



N64版『ストリロジ』のいちばんのウリは、やはり今までのシリーズに登場したキャラクタをすべて使えるということだろう。通常選べるキャラクタとして29人、さらにある条件を満たすと登場する隠れキャラクタが3人。これだけでもファンにとっては十分魅力的なはずだ。その上ほかにも役割の明らかにされていないキャラクタが存在するという。このキャラクタは今のところまったくの謎なのだ。



攻撃的なプレイが 要求される新システム

戦闘コマンドが増えていることと、シリーズ最多のキャラクタを操作することができることはすでに述べたとおり。それ以外にもキャラクタを操作するシステムに新しいものが採用されている。

「我々が取り組んでいる新しいシステムに、アグレッシブ・モードというものがある。スーパー・パワー・メーターというものをつけたのだ。例えば格闘する敵が君にダメージを与えると、それにつれて増大するようになっていく。そのメーターが最大になると敵はスーパー・ムーブという動きで君に襲いかかってくるのだ」とデビッド・シユルツは言った。彼の説明によれば、攻撃せず連続してプロ

ツクするプレイヤーには、ペナルティが課せられることになるというのだ。デビッドは続けて言った。もし君がブロックを続けること、敵のスーパー・パワー・メーターが普通よりずっと早く増えていつてしまふ。もし敵のスーパー・ムーブによる攻撃を受けたりしたら、そのダメージはともひどいものになるだろう。このゲームではとにかく積極的に攻撃を仕掛けなければならないのだ。

コンボ・システムの変更もあるらしい。E3で公開された新しい残虐行為には、サソリの形をした炎につまれた手による攻撃や、非常に冷たい氷のカギ爪による攻撃などがあつた。もちろんこれらは新しいコンボ・システムによって繰り出すことができる。そしてこのコンボ・システムと新システムのアグレッシブ・モードは、なんらかの関連を持つて機能するのだ。そしてそれによって繰り出される残虐行為は、N64のグラフィック能力をフルに利用したもので今までの比ではないという。

MORTAL ENEMIES

これら見覚えのある29人のキャラクタに加え、3人の謎のキャラクタが登場する。その登場のしかたはとももショックなものらしい……



Kano
Sonya
Jax
Nightwolf
Stryker
Sindel
Sektor
Cyrax
Kung Lao
Kabal

Sheeva
Shang Tsung
Liu Kang
Smoke
Kitana
Jade
Mileena
Scorpion
Reptile
Ermac

Sub-Zero
Human Smoke
Noob Saibot
Rayden
Baraka
Rain
Johnny Cage
Motaro
Shao Kahn

注：ここで紹介しているゲームは日本では発売される予定は今のところありません

つ ひと たす ぶね
詰まった人への助け船!

ふたたび まわ しゅう
再びスティックを回したくなるプレイ集

SUPER MARIO 64

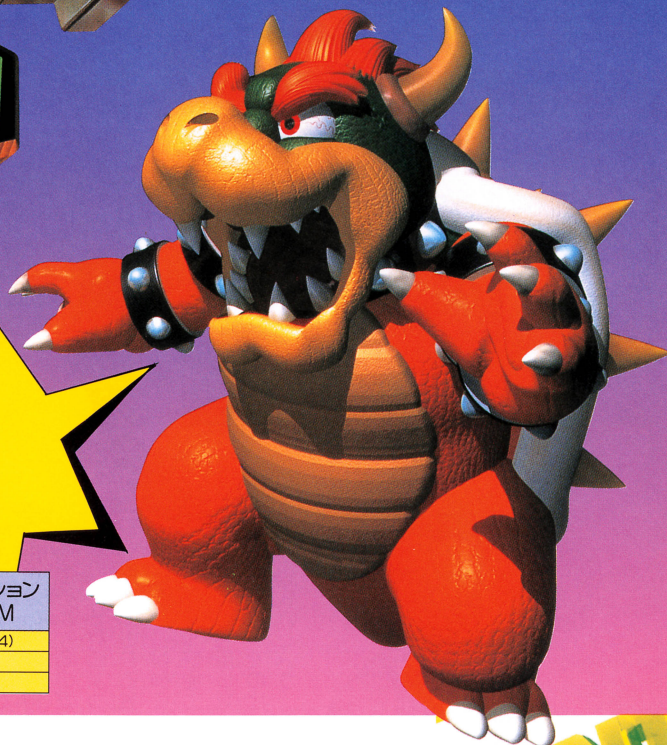
スーパーマリオ®

ガッハッハ! どうやらまだ、オレ様が奪ったパ
ワースターを取り戻せないヤツがいるようだな。
そんな歯ごたえのねーヤツが相手とは…。ちっ、
仕方ねえ、ちょっとだけアドバイスしてやるぜ!

にんてんどう はつぱいちゅう えん
任天堂 発売中 9800円

N64	アクション 64M
	バックアップ(最大4)

ULTIMATE PLAY 64



○コースのスター5にチャレンジでき
るようになる。忘れてないかな?



○例えば隠しコースをクリアして、はねマ
リオになれる状態にできたのなら…

謎が難しくて先へ進めないよ、
という人はまだまだいるハズ。そ
んな人は、きつとヒントを見逃し
ているに違いない。進むべきコー
スは、立て札やキノビオなどの助
言で見つけることができるし、コ
ース内のナゾは、タイトルや、と
にかく動き回ることによって解くこと
ができる。それとパワースター(以
下スター)が集まらないのは、後
ろしにしたスターを取りに行つて
いない可能性もあるぞ。もう一度
序盤のコースを確認してみよう。

どうしても先へ進めない人は
見逃しや取り損ないを再チェック

知ってた?



○キノビオがくれるなんてフェイントだよ



○怪しさあふれる、隠しコースのあかコ
イン。集めれば、かくれスターが手に!

お城の中でも、隠れたスターを
見つけることができるのは覚えて
いるかな? 「スライダーでは取
つたよ」なんて人はまだまだ甘い。
「お城のかくれスター」は10個以
上存在するので、くまなく探し回
ろう。特に特定のキノビオと話す
ことで手に入るのはいよいよぞ。
また特殊なコースであかコイン
集めも、「お城のかくれスター」と
して換算されるので取るべし。

見落としが多いのは
お城のかくれスター

コース9までに手に入れられる 61個のスターの取得条件と難易度

ここで9コースまでに入手できる61個のスターを、そのスターの取得条件と難易度を含めて一覧表にしてみることにしよう。あらかじめ言うておくと、5段階で設定された難易度はあくまでも編集部が独断によるもの。仮に謎が解けなくて取れないというスターでもその謎さえ解けてしまえば簡単というところで「1」と設定してあるものもあるんだ。また「お城のかくれスター」は、ここで掲載したものの以外に、9コースへ行くまでに取る可能性がある。もう一度城内をチェックしてみよう。



◎何度もプレイして、テクニックを磨こう

とおおススするぞ。例えば、もう一度プレイしたいタイトルを、即座に知りたいときに活用できたり、こちらが設定した難易度の高いコースをラクラク攻略してやるぜ、って人に利用してほしい。

コース	タイトル	スター取得条件	難易度
コース5	おやかたテレサをさがせ	5匹のテレサを倒した後おやかたテレサを倒す	1
	テレサのメリーゴーランド	メリーゴーランド内のテレサを全滅させる	1
	ほんだなオバケのナゾ	本棚の部屋の奥へ進む	1
	8まいコインはどこだ	あかコインを8枚集める	1
	バルコニーのボステレサ	バルコニーのボステレサを倒す	5
コース6	かくしべやのおおめだま	隠し部屋のおおめだまを倒す	4
	ドッシーのいるちていこ	地底湖中央の島に向かう	3
	そうさリフトのあかコイン	あかコインを8枚集める	3
	メタルでダッシュ	メタルマリオで地底湖のスイッチを押す	1
	ケムリめいろをぬけて	ケムリ迷路で出口を探す	2
コース7	ケムリめいろのひじょうぐち	ケムリ迷路で非常口を探す	1
	ゴロゴロいわのひみつ	大岩の転がる場所でスターを探す	2
	おとせノボスどんけつ	ボスどんけつを溶岩へ落とす	3
	たたかえノどんけつたい	どんけつ3匹とボスどんけつを溶岩へ落とす	4
	15バズルのあかコイン	あかコインを8枚集める	1
コース8	コロコロまるたわたり	丸太に乗って溶岩を渡る	2
	かざんのパワースター	火山の謎を解明する	3
	かざんのリフトツアー	火山のリフトに乗る	4
	いたすらハゲたかジャンゴ	ジャンゴの足に接触する	1
	ピラミッドのてっぺんで	はねマリオになってピラミッドの上空へ	1
コース9	きよだいピラミッドのなひび	ピラミッド内部へ入り、上方へ向かう	3
	4つのはしらにたつものへ	手のひらの化物を倒す	4
	とびまわれ8まいコイン	あかコインを8枚集める	5
	きよだいピラミッドのナゾ	ピラミッドの謎を解く	4
	クッパのせんすいかん	潜水艦の甲板へ向かう	1
コース9	うずしおのたからばこ	海底の4つの宝箱を開ける	3
	にけたクッパのあかコイン	あかコインを8枚集める	1
	ふきだすみずをくぐれ	吹き出る水をくぐる	2
	マンタのおくりもの	マンタからもらう	4
	ボウシがそろったら	ハッチ近くのスターを取る	1

コース	タイトル	スター取得条件	難易度
コース1	やまのうえのボムキング	山頂のボムキングを倒す	1
	はくねつノコノコレース	でかノコノコにレースで勝つ	1
	そらのしままでぶっとび	空に浮かぶ島の黄色いブロックを叩く	1
	8まいのあかコイン	あかコインを8枚集める	2
	そらにはたけはねマリオ	はねマリオに変身する	3
コース2	ワンワンのいぬごやで	犬小屋の檻を取り除く	2
	いかりのバタタンキング	頂上のバタタンキングを倒す	1
	とりでてっぺんへ	塔の最上部を目指す	1
	たいほうでひとつとび	スターのある場所へ大砲で飛んでいく	1
	うきしまの8まいコイン	あかコインを8枚集める	2
コース3	とりかごへストーン	空中のとりかごへ飛んでいく	1
	たいほうでぶっこわせノ	壊れる場所を大砲を使って壊す	1
	ちんぼつせんのオタから	沈没船内の宝箱を開け、黄色いブロックを叩く	2
	でてこい きよだいウツボ	ウツボのシッポのスターに接触する	2
	かいていどうくつのおたから	海底洞窟の4つの宝箱を開ける	1
コース4	うかんだフネのあかコイン	あかコインを8枚集める	1
	いわのはしらへひとつとび	3本柱のてっぺんから、突き出た岩へ飛ぶ	1
	ふきだすみずをくぐれ	吹き出す強い海流に打ち勝つ	1
	スーパースノー滑り台	滑り台を走らせる	1
	まいごのペンギン	子ペンギンを親の元へ連れていく	1
コース4	ペンギンチャンピオンレース	滑り台でペンギンに勝利する	3
	すべって8まいコイン	あかコインを8枚集める	4
	ゴロゴロゆきダルマ	雪ダルマの体と頭を合体させる	3
	かくれスーパカベキック	壁ジャンプを利用する	3

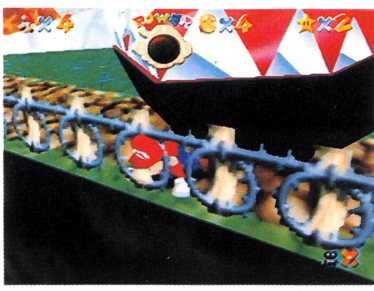
* 難易度の設定は1…「すごく簡単」、2…「少々やさしい」、3…「普通」、4…「少々難しい」、5…「かなり難しい」となっています。

最短ルートで完全レポート 目指すは2度目の宿敵クッパ

2度目のクッパと戦うまでの最短ルートの一例を、編集部よりお届けするぞ。2度目のクッパに会うためには、スター30個を取得した後、コース9のスター1をクリアすることが条件。ここではそれらの条件を満たしていく過程を追っていく。最短、かつ最速を追求するため、ほとんどのコースはあかコインを集めない方向で進めてあるぞ。すでにクリアした人も、ぜひ挑戦してみてはどうかかな。

1 最初のクッパまで 20分でクリアできる

まずは、最初のクッパを目指してレッツゴー！ 最初に向かうのは当然コース1。そこでスター1から3までをクリアしよう。スター4を攻略しないのは、あかコイン集めに時間がかかるという理由のため。また、現在の状態ではスター5の攻略は不可能なので、これもとばす。とりあえずここでスターを3個取得したら、部屋を出てスライダーへ向かう。



簡単だけにミスでの時間の浪費は許されない



一発KOなら、さらに時間は短縮できるぞ！

ピーチのかくれスライダー

とにかくゴールすればスターが手に入るという嬉しいコース。スライダーが苦手という人でも、タイムに関係なくスターを取得できるので、ゆつくり、そして正確にすべっていきこう。俺はスベリスト（P23参照）と豪語するスライダーマニアは、ガンガンすべれ！

コース2

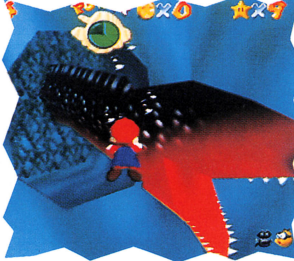
ここまでに溜まったスターは4個。あと4個あれば、クッパのいるエキストラコースへ進むことができる。そこでコース2ではスター1から3までをクリアし、あかコインを集めるスター4をとばして、スター5を攻略しよう。

エキストラコース1

スターを8個集めたら、エキストラコースを進む。さあ、いよいよクッパと対面だ。グリーンリ振り回して爆弾に向かって投げ飛ばしちゃえ！ うまくいけば、ここまで20分以内でクリアができるぞ。



泳ぎは無論、平泳ぎで。最速クリアを目指すなら、タイミングよくボタンを押せ



息切れ中のダメージは御法度。きょだいウツボにはとにかく注意

2 スター10個集めたら はねスイッチを押す

ここから2度目のクッパまでの道のりはちと遠い。というのも、次に必要なスターの数はなんと30。あと22個も集めなくてはならないのは過酷かも。そこで、以降のコースではねマリオになる必要性がでてくることを見越して、まずは赤いスイッチを押すためにスターを10個集めにかかろう。赤いスイッチはかくしコースにあるんだ。

コース3

向かうはコース3。水中のコースということもあって、ひとつひとつのタイトルを攻略するのに時間はかかるけれど、ほかのコースであかコインを集めるよりはマシ。まずはスター1と2を軽くクリアしてしまおう。くれぐれも、きょだいウツボには注意するべし。

かくしコース

10個溜まったらコース3の扉を出て、光の差し込む場所を上を見上げ、かくしコースへGO！ ここであかコインを集めればスターが出現するけれど、収集はかなり難しい。あえて見送り、赤いスイッチを押すことだけに専念しよう。逆に失敗して墜落してしまっても、残り人数は減らないから安心。



あかコインが目につくけれど、ここでのあかコイン集めは非常に難しいので無視

あかコインがあるけど…

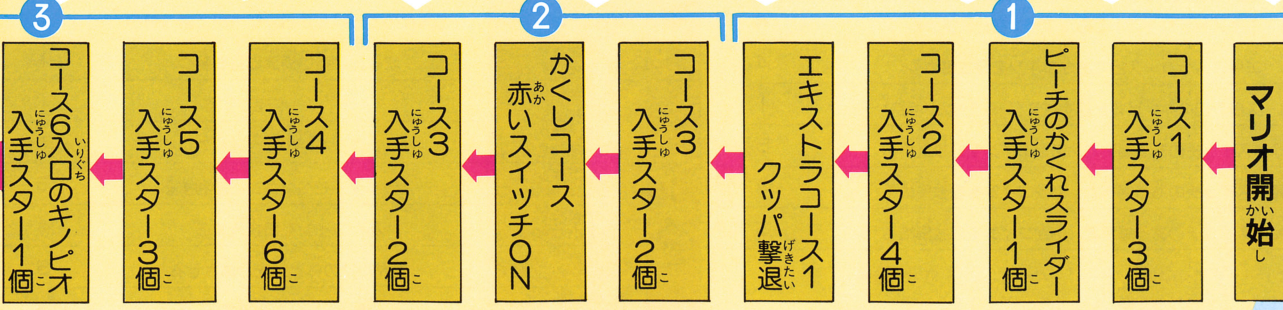
2回めのコース3

再びコース3へ赴き、スター3とらを取得する。ここでもスター4があかコイン集めなのでとばすことにするんだ。ここをクリアした時間は、スムーズにいけば、だいたい開始から30分ぐらいだよ。



スター4をとばして、スター5をゲット！

最短ルート フーリーチャート



スターが18個あれば、すでにコース1にける状態になっている。次に向かうのは裏庭だ。このコース5で取得するスターは、スター1から3までの3個。この3個は難易度も低めなので、意外と楽に手に入れられるハズ。クリア時間は開始より50分つてとこかな。

コース5



○雪ダルマの出現は、スター4クリアが条件だ

コース4で入手するスターは、あかコイン集めも合わせた6個全部だ。これはスター4のあかコイン集めをクリアしなければ、スター5の「ゴロコロゆきダルマ」において、目的の雪ダルマの体が出現しないという理由からだ。この雪のコース、苦手な人もいるかもしれないけれど、今回だけは苦労して集めるしかない。

コース4

この最短ルートで中盤となるコースは、1階、中庭、地下と散らばっているの、その移動がけっこう面倒かもしれない。ここで注目する点はスターをくれるキノピオの存在。忘れずに頂こう。

3 いよいよ中盤に突入
キノピオを忘れるな

キノピオにスターをもらったら、さつそく泉の中へ入ろう。そして地底湖の中央に浮かぶ島にあるスターを取れば、コース6での作業は終わり。なぜかというコース6の大半は、メタルマリオになることが条件のタイトルはかりなんだ。今回紹介するこの最短ルートでは、メタルマリオになるための緑のブロックを实体化させない方向で進んでいる。そのため比較的簡単なコース6の、ほかのスターは涙を飲んでとばしていくぞ。

コース6

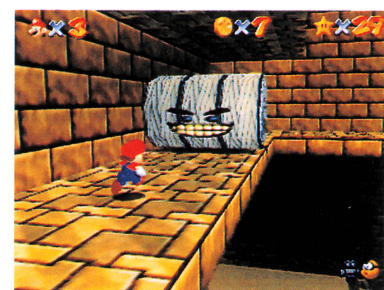
これはありがたい！



○こんなところにいるなんて。ちょっとズルイ？

地下にあるコース6の扉に入る、その眼下にはメタル調の泉のようなのが見える。そこで焦つて泉に入つてはいけない。なんと一段下りた、その泉の側にはキノピオがいて、話しかけるとスターをくれるんだ。ただし、このキノピオはスターを12個持つていないと現れないぞ。こうした特定のキノピオに話しかけることによつて、手に入るスターは以降も存在する。必ず話しかけるように。

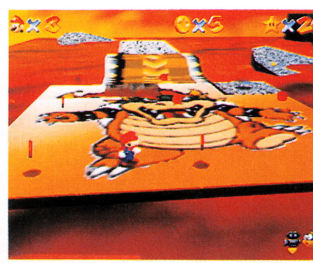
コース6入口のキノピオ



○スター3でどれだけ時間を短縮できるかがカギ

ここで取得するべきスターは3個。その3個のうち2個は、はねマリオになって取ることになる。すでに隠しコースで赤いスイッチを押しているの、实体化した赤いブロックを叩いてパンパン飛び回ろう。飛びの苦手という人はコース1に戻つて十分に練習を積んでからチャレンジするといぞ。

コース8



○コース7のあかコイン集めは簡単。だってほら、一カ所に集まってるでしょ

ここまでくれば2回目のクッパは、もう目の前。残る8個のスターのうち4個を、コース7で手に入れよう。このあかコインは一カ所に集まっているので、あかコイン集めをするスター3を含めたスター1から4までをクリアだ。

4 残るスターは8個
目的のクッパは目前



○スター1クリアでエキストラコース2への穴が出現。要は2回目のクッパは、スター31個が必要ってこと

コース8でスターを3個取れば、スターの合計は30個になる。そこで地下にある大きなスターの絵柄が付いた扉へと足を運ぼう。その先に待っているのはコース9。この時点では、まだクッパのいるエキストラコース2へと赴くことはできないぞ。コース9のスター1をクリアして、コース9の入口に穴を出現させるんだ。

コース9

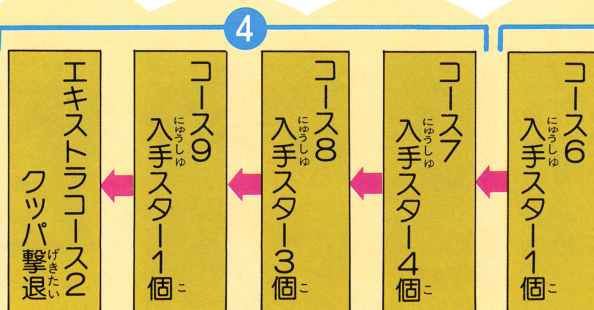
エキストラコース2

やって来ました炎の海へ。この溶岩に囲まれたアスレチックコースを進めば、その先に会いたかった2回目のクッパがいる。君のクリア時間はどのくらいだい？

やったぜ!!

達成!
所要時間
1時間10分

○とりあえず1回やってみたら、1時間以内を目ざしてみよう



もう普通じゃ物足りない！ そんな人へ贈る脇道プレイ術

もつくりあしやったよ〜んって人や、難しくってちよつと疲れた、なんて人に贈る、「マリオ」でのもうひとつの遊び方。今回お届けするのは、そんな脇道プレイのひとつ、カメラを固定した上級者向けの遊び方と、まったくフリーアには関係ない、誰でも楽しめるマヌケなプレイを掲載してみた。ぜひお試しあれ。

カメラ固定でマリオを遠隔操作

コース内でのプレイ中、立ち止まった状態でスタートボタンを押す。そのボース画面で「Rボタンのカメラのきりかえ」という項目にて「ジュークムーストップ」にカメラを合わせよう。これでプレイ中、Rトリガーを押している間だけカメラがその位置で止まり、マリオを遠くから見るんだ。どんどん遠ざかるマリオが、けっこうカワイくて笑えるぞ。



○どんどんマリオが遠くなる。小さくなったマリオに新たなプレイ感を感じよう

Rボタン押しっぱなし

とってもキュート♡



○ぜひこの視点でクリアを目指してほしい



○あれよ、あれよと言う間に、マリオが米粒のような大きさに



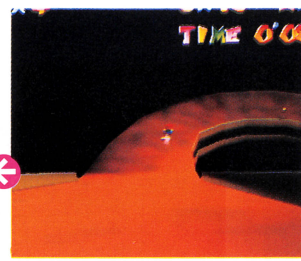
○大砲で飛んだほうが、より高く飛べる。その最高地点でRトリガーをカチッと…

空中で固定する

さらに上級のプレイをしたい人は、はねマリオになって大砲で飛び、最も高い位置でさかさRトリガーを押せば、上空からマリオを眺めることができるんだ。ただでさえ遠くにいるマリオを動かすのが難しいのに、わざわざ上から見て動かすのは至難の技かも。

スライダーでF1気分

この技をスライダーで使ってみるとどうなるか？ 勢いよく遠ざかるマリオ。そして見えない位置まで進んだところでRトリガーを離して近づき、再びRトリガーを押して遠ざかるマリオを操作する。まるでF1レースを見ているかのようなプレイが楽しめるぞ。



○超高速でマリオが遠ざかっていく〜！ほとんどカンで操作することになるぞ



○見えなくなりそうなところで、Rトリガーを離して近寄る。ちょっと酔いそう



○この連続でF1レーサーの気分を満喫

クリアに無縁なおマヌケプレイ

まったくフリーアには関係ないけれど、ぜひチャレンジしてもらいたいプレイを、4つほど掲載してみたぞ。ちよつとマヌケだけど、やってみると思いのほか難しいものもある。ここで紹介したものの外にも、おマヌケな遊び方を自分の手で見つけてみてはどうかな？

かめのコウラで山頂を目指させ



ノコノコを倒して手に入れた、コウラを使つて山頂を目指すという妙技。速度の調整が激ムス！

ボムキングをかついで下り山させよ



ボムキングをかついだまま下山してしまおうというもの。途中の鉄球がジャマでかなりの無謀技。

絵えへの飛び込みでウルトラEを完全成させろ



○やっぱり最後に側転をもってきたほうが、優雅で美しい！

単に正面から飛び込んで絵に入るなんて、初心者のすること。マリオの持つ、数々のアクションを駆使して絵に入ることこそ、マリオと一心同体になる近道だ。豪快かつ美しく舞え！



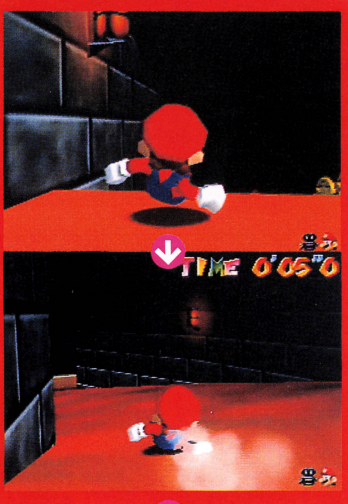
視点を変えずに進め



要は、一切のボタンを二ツトを押さずにプレイするということ。これが意外とカッコイイ！

トップ
スペリ
ストの

華麗なる
スライダーの世界



さて、ここからはマジメな攻略。対象にしたのは言わずがなピーチのかくれスライダー。ゲーム中、唯一ここだけタイム計測がされるからね。ちなみに、スターを1個以上取っていないとここへは来られないので、注意しよう。このスライダーコースは、レアウトが単純ではあるものの、とてつもなく奥が深い。攻略にあたって、スタート〜ゴールまでを3つのセクションに分けて説明していくぞ。ちなみに、正攻法でいくと20秒を切るのがやっと。

3秒クッションに分けて考える

「オレはトップスペリスト。ステイック倒すぜ。カーブ曲がるぜ。そして出すのさ。新記録(トップスペリストの歌・作詞スペリスト木村)。」というわけで、勢いで決まってしまうた、このスライダー攻略。君を限界の向こう側へ連れていくぜ!

限界タイムを叩き出せ!!
ピーチのかくれスライダー12秒台への挑戦



第1はイン、第2は外より



スタートは必ずZ+Aボタンのスライディングで。スタートはイン側から入り、第1コーナーはそのままだインペタ、第2コーナーはアウトに腕らみつつ曲がるのがポイントだ。



ショートジャンプで"ケツこすり"



ショートジャンプで"ケツこすり"

大幅なタイム短縮を可能にするショートカットポイントは、第2コーナーを抜けたすぐのところにある。ここで思い切りインに寄って、手すりに向かってジャンプ(ショートジャンプ)しよう。このとき、手すりにマリオのおしりがこすれてケムリが上がつたら成功! あとはそのまま左ヘステイックを倒し、着地ポイントを狙おう。着地はAボタンのヘッドスライディングで。着地時なるべくゴール方向を向いているのが理想だ。



インへの"寄り過ぎ"はマイナスだ!!

インとアウトが少しせりあがっている。攻めすぎに注意



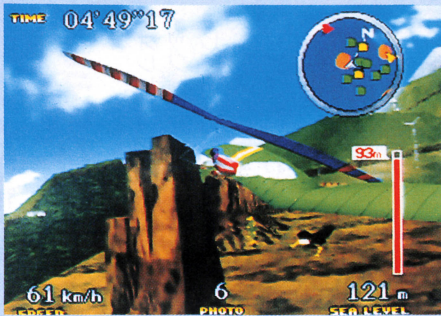
編集部最速!
12秒9!!

ショートカット踏み切り〜着地

シケイン〜ゴール

PERFECT PLAY of PILOTWINGS

○ハンググライダー 同士のニアミス発生



N 64の発売から3週間、本体といっしょに「パイロットウイングス64」(以下「パイロット」)を買って「もう」とおアレイしちゃうた「なんてウソクブレイヤーもいたりして...。でもちよつと待つてほしい。ホントウの楽しみ、難しさ、そして感動はとことん究めてこそ実感できるのだヨ。キミはパーフェクトクリアしたか? パイロスターは見つけたか? 「パイロット」を骨の髄までしゃぶり尽くし末永く遊ぶためのアドバースをキミたちにプレゼントしよう。

あそび(飛び)足りないキミへ
おおぞら しんずい でんじゆ
大空の神髄を伝授!!



○エバーフrost島の教会に鳴り響く鐘



○N 64マークを全部見つけることができるかな

タスフに關係なく大空を気ままに飛び回るのも一つの遊び方であるこのゲーム。隅々まで飛び回ったかな。時には、超低空で飛んだり、地上に降り立つとイロイロな発見があるはず。例えば、各島に隠されているN 64のマークを見つけたら、教会上空で鳴り響く鐘の音や、ビルが建ち並ぶ大都会の喧騒を耳にしたかな? オプションでBGMのボリュームを下げて効果音だけで飛び回るのも楽しいヨ。

DISCOVERY
目と耳を澄ませて
発見の空中散歩

さいなんかん しょう
最難関P証クラスを徹底解説
とことん究めるためのウルトラ攻略
パイロットウイングス

ULTIMATE
PLAY 64

PILOTWINGS
64

チャレンジしたくてもナカナカ思うようにいかないオールパーフェクトクリア。しか〜し、これさえ読めば(多分)実現できる(ハズ)。激ムズのタスクが待ち構える最終クラスのP証を徹底攻略!!

にんてんどう はつばいちゆう えん
任天堂 発売中 9800円

N64	シミュレーション 64M
バックアップ(最大2)	

北西の町にあるランドポイント脇の倉庫と南西のスペースシャトルがある場所の倉庫がワープでつながっている

西海岸の滑走路脇のビルの横入口と北東の自由の女神がある町の公園隣のビルの横入口がワープルートになる

自由の女神やマリオ岩など、4種類ある島のなかでもっとも見どころのあるリトルステイツ。飛びだばに何か発見がある広大な大陸なんだけど、その面積があまりにも広いため端から端へ行くのに一苦労。時間もかかるし、燃料も消費してしまふ。しかし、ワープを利用すればそんな悩みも1発で解消!! 東海岸から西海岸（逆も可能）へ瞬時に移動できる。左の写真を参考に2つのワープルートを大いに利用してくれ。

WARP

広大なリトルステイツをワープで瞬間移動

クレッセン島

現在位置

島の北東の海岸壁に開いている亀裂から入る洞くつの奥深くにある

ホリディアランド

現在位置

ゴルフコース横の海岸にある浸食された岩のアーチの下に置いてある

各クラスの基本3機種でシルバードスターを獲得し、さらにエクストラゲームもオールシルバードスターにすると可能になるバードマン。バードマンは、バードマンにタッチすれば、いつでもバードマンとして大空を飛び回れるようになるんだ。

BIRD STAR

バードスターを取って鳥のように大空へ

リトルステイツ

現在位置

島の北東に位置する自由の女神が建っている町の中央の公園にある

エバーフロスト島

現在位置

島の北側にある2つの滝の右側の洞くつの奥を垂直に降りた先にある

①バードスターのバードマンには写真撮影機能がない。それ以外はまったく同じだ

つぎ
次のページで
さいしゅう
最終クラスの
しょう
P証クラスを
パーフェクト
こうりゃく
PERFECT攻略

機種とクラスを選んでください

BIRD STAR	ホリディ	エバーフロスト	クレッセン	リトルステイツ
エクストラゲーム	レベル1	レベル2	レベル3	
CANNONBALL	250PTS	250PTS	250PTS	
SKY DIVER	250PTS	250PTS	250PTS	
WING SHOOTER	100PTS	100PTS	100PTS	

①オールゴールドバッジの次はパーフェクト攻略

A証からP証までクラスごとにすべてシルバードバッジ以上になると出現するエクストラゲームにも当然バッジが設定されている。基本3機種をクリアしただけで満足せずに、エクストラゲームを究めてこそ真の「パイロットウイング」だ。エクストラゲームもゴールドバッジで埋め尽くせ。

EXTRA GAME

エクストラゲームをおまけと侮るな

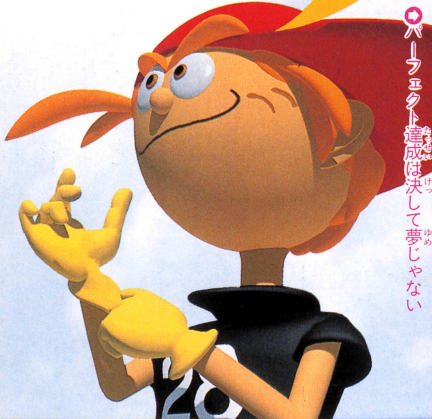
ロケットベルト P証クラス

パーフェクト 達成
おめでとう!

「パイロット」をやりこんで、すべてゴールドバッジにしちまったぜ!! というプレイヤーもいることだろうが、ゴールドバッジはまだまだ通過点でしかナイ。真に達人の域にまで登りつめようとするなら、目指すはスプラ「オールパーフェクト」。そこで、次のページから、最終のP証クラスでパーフェクトを取るためのテクをドクンと解説するぜ。

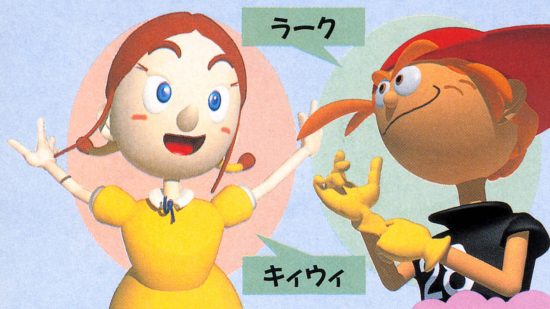
PERFECT PLAY

オールパーフェクトで神の領域へ挑め



PERFECT PLAY of HANGGLIDER

おすすめキャラクタ



3種類の機種のなかで、パーフェクトを取るのも難しいハンググライダー。操作が単純な機種がもっとも難しいところに「パイロット」の奥の深さが表れているといえる。P証に設定されているタスクは、高度(600メートル)への上昇とリングクリア、写真撮影の3種類。どのタスクもハンググライダーの旋回能力が重要なポイントとなるので、選択するキャラクタは、3Dスティックの反応に敏感なフックとキウィがおすすめ。

ハングライダー P証クラス攻略

PERFECT

テクニク①
サーマル内で機首をわずかに上げる!!

ハングライダーは、全クラスを通じてサーマルでいかにスピードダウンさせずに上昇するか、タスク達成のポイントとなる。上昇のコツはサーマル内で機首をわずかに上げた状態にすること。その状態で上昇を続けてスピードが下がり始めたら失速の前触れ。3Dスティックから指を放してスピードダウンを未然に防ぐ。

3Dスティックの状態



うご動かしているのわからないくらい微妙な傾きで機首を上げる

無理な上昇は禁物



機種を上げたままにしておく次第にスピードが下がり失速する

PERFECT

テクニク②
ランディングのポイントは進入角度とスピードだ

ランディング時は、3Dスティックに触れなくてもグライダーの3角フレームがランドポイントに重なるようにしよう。極端にフレアを付けて失速しないように注意しながら、わずかにフレアを付けて減速していく。スピードを時速50キロ以下にすれば着地衝撃は満点が取れるはずだ。



このままでは角度が急すぎてランディングできなへい



そんなときはフレアで失速状態にしていき高度を下げるのだ



軽くフレアを付けて減速しよう

おすすめルート



タスク情報



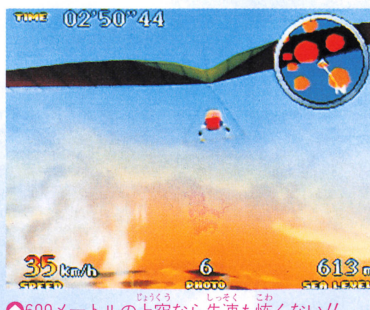
- ①...地上から発生 ランドポイント...53m
- ②...約140m
- ③...約200m
- ④...約300m
- ⑤...約430m
- ⑥...約510m
- ⑦...約430m
- ⑧...地上から発生
- ⑨...約140m
- ⑩...約230m
- ⑪...約300m

タスク1

サーマルフライヤー
乗り継いで飛べ

それぞれ発生している高度が異なる11個のサーマルを乗り継いで、高度600メートルまで上昇するタスク。なお、サーマルは4分経過すると自然消滅してしまふ。

POINT 北からランディング



600メートルの上空なら失速も怖くない!!



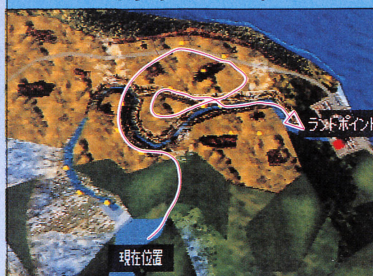
制限時間はないので、焦らずじっくりと狙おう

POINT 600メートルまで上昇

4分以内に600メートルまで上昇するには、乗り継ぐサーマルの順番が重要になる。おすすめの順番は、タスク情報のサーマル①→②→③→④→⑤の順。順番に高度を上げていけば、サーマル⑥の段階で600メートルをクリアすることも可能。

※タスク情報左側のマップ内のアルファベットはサーマル、数字はリングの位置を表している。リングの横の線はリングの向きを表示。右側はリングの高度とサーマルが発生している高度を表している。おすすめルートは編集部が見つけた最適ルートだ

おすすめルート



タスク情報

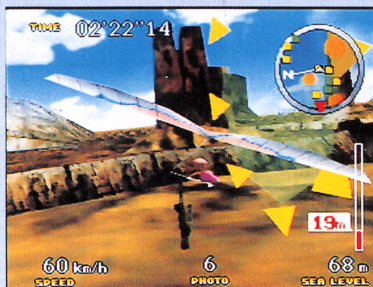


- | | |
|-----------|------------|
| ①...約230m | ⑩...約65m |
| ②...約210m | ⑪...約130m |
| ③...約150m | ⑫...約210m |
| ④...約120m | ⑬...約75m |
| ⑤...約65m | ⑭...地上から発生 |
| ⑥...約95m | ⑮...地上から発生 |
| ⑦...約150m | ⑯...地上から発生 |
| ⑧...約25m | ⑰...地上から発生 |
| ⑨...約105m | ランドポイント |
| ⑩...約190m | ...9m |
| ⑪...約105m | |

タスク2

ライジングクロー
リングクリアの
順番が決める!!

高度と向きの異なる15のリングのなかから、8個のリングをクリアしてランディングするタスク。4分30秒以内にランディングしないと減点される。



①リング⑦は斜めから右旋回しながらクリアする

POINT

リング⑥⑧

サマル⑥に進入したら、サマルのなかで右旋回する。サマル⑥で120メートルくらいまで上昇したらリング⑥へ向かえ。リング⑥クリア後、左から回り込むようにリング⑦をクリアしたら、そのまま溪谷沿いに飛行し、リング⑧をクリアするのだ。



①リング③は少し高度が低いので注意しよう

POINT

リング①⑤

スタート直後に右旋回してサマル④に向かいつつ直前で左旋回すれば、目の前にリング①が見えるはず。リングの位置を確認しながら右旋回でリング①、②、③をクリアする。そのままサマル⑤の横を通り抜けてリング④、⑤をクリアしてサマル⑥に向かえ。

おすすめルート



タスク情報



- | |
|------------|
| ①...地上から発生 |
| ②...地上から発生 |
| ③...地上から発生 |
| ④...海上から発生 |
| ⑤...海上から発生 |
| ⑥...海上から発生 |
| ⑦...海上から発生 |
| ⑧...海上から発生 |
| ランドポイント |
| ...13m |

タスク3

フォトクルーズ3
撮影できる枚数は
たったの6枚!!

ダムに生息する怪物ミッシーと海岸の近くを遊覧している客船。岬の先端にある発射筒際のスペースシャトルの3つの被写体を撮影してランディングするタスク。撮影可能な写真の枚数は6枚のみ。1つあたり2枚しか撮影できない計算だ。全タスク中でパーフェクトを取るのもつと難しいタスクといっても過言ではない!!

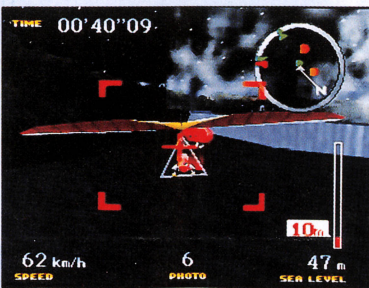


①客船を斜めから見た角度がベストのアングルだ

POINT

客船

ミッシーの撮影後、サマル⑥で上昇して、客船が遊覧している海岸へ向かう。客船はサマル⑥と⑦の間を左回りで移動している(タスク情報を参照)。最初のアタックで撮影に失敗しても、サマル⑥、⑦を乗り継げばフィルム允許さがりチャレンジできる。



①ミッシーは1回の撮影で済ませてしまいたい

POINT

怪物ミッシー

最初はダムに出現する怪物ミッシーを撮影。ダムに向かって急降下していくとミッシーがニョキッと長い首を湖面から突き出す姿を確認できる。ミッシーは右から左に徐々に移動していくので、フラインガーを左にずらした状態でゆっくりミッシーに接近せよ。



①フレームいっぱいシャトルを収める



②時速100キロオーバーのハイスピードで接近せよ



③サマル⑥を利用して限界まで上昇して次の急降下の準備だ

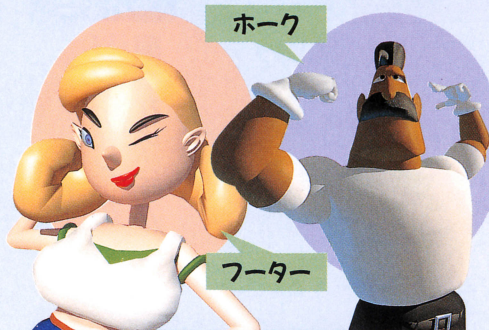
POINT

スペースシャトル

スペースシャトルはハングライダーが近づくと、発射される仕組みになっている。そのため、ゆっくり近づいていると、接近する前にシャトルは飛び立ってしまう。シャトルに向かうときは、まずサマル⑥で高度200メートルまで上昇する。そこから急降下しながらスピードを時速100キロまで上げて急接近するようにしよう。なお、シャトルは発射された後でも減点なしで撮影することが可能だ。

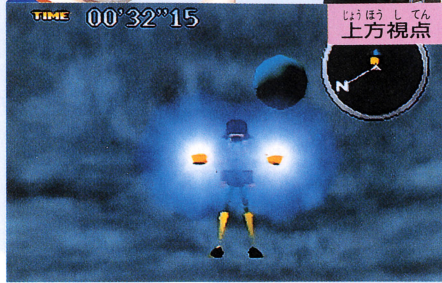
PERFECT PLAY of ROCKET BELT

おすすめキャラクタ

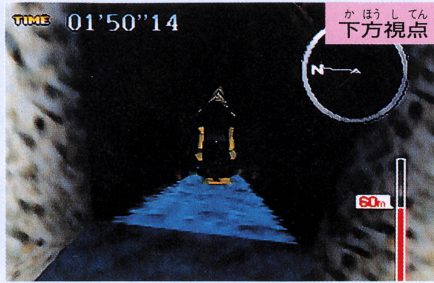


視点切り換えや微妙な3Dステ
イツクさばきなど、3機種
でもっとも複雑な操作を要求され
るロケットベルト。だけど、操作
に慣れてしまえば、自在に空を飛
べる機種でもある。編集部でも、
3機種のなかで最初に全クラスパ
ーフェクトを達成したのがこのロ
ケットベルトであった。といつて
もタスクはさすがに超難問ばかり
なので、空中での安定性が重要な
ポイント。よって、おすすめキャ
ラクタは、標準タイプのホークと
フーターで決まりだ。

ロケットベルト P証クラス攻略



●目標物が上空にあるときは上を見渡せる視界がベスト



●ランディングや降下するときは下を見渡せる視界で

空の上ではポーズして本記事
読む以外にアドバイスしてくる
人はいない。プレイヤーはすべて
の情報を画面内から把握しなければ
ならない。特にロケットベルト
では、目標物が上下に散らばって
いるため、視点変更で目標を視認
するテクニックが重要。コントロ
ールを見ずにボタンユニットの
上下を押して、視点切り換えが瞬
時にできるように訓練せよ。

パーフェクト
PERFECT
テクニク①
視点を切り換えて
状態を確認せよ



●わざと風に流されてランディングしよう



●ランディングに失敗したら泣くに泣けない。慎重に操作せよ



●弱噴射で時速10キロ以下のスピードで

ランディングのコツは、弱噴射
をかけて落下スピードを下げて、
着地衝撃をなくすること。このとき
3Dスティックに触れずに弱噴射
を真下にかけること。無風のとき
は、中心で降りればOKだが、風
が吹いているときは、風上から風
に流されながらランディングする
ようにしよう。

パーフェクト
PERFECT
テクニク②
落下速度を下げて
着地衝撃を抑えろ



●曲がり角に差しかかったり、壁に接近しすぎたらホバリングで停止



●強噴射を断続的にかけることでスピーディな飛行が可能になる

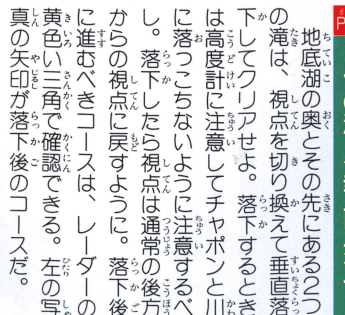
POINT
強噴射とホバリング
洞くつを進むときは、スピード
を上げるために強噴射が基本。カ
ープに差しかかったら、ホバリン
グしながら方向転換を行え。ただ
し、ホバリングは燃料を大量に消
費するので、長時間の使用は控え
るように。

POINT
強噴射とホバリング
洞くつを進むときは、スピード
を上げるために強噴射が基本。カ
ープに差しかかったら、ホバリン
グしながら方向転換を行え。ただ
し、ホバリングは燃料を大量に消
費するので、長時間の使用は控え
るように。

タスク1
シャドウ・ルート
洞くつの壁に
触れるべからず



●落下後右に進む



●落下後左に進む

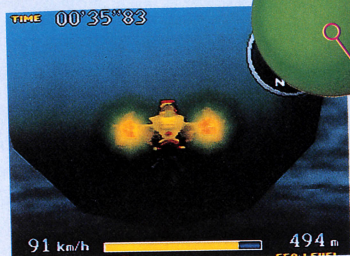


●鍾乳石に触れないように注意して進む

POINT
地底湖に吹く風に注意
洞くつ内コースの中間で巨大な
地底湖が出現する。この時点でス
タートからの経過時間は50秒が基
準だ。地底湖の中ほどでは、右か
ら左へ強烈な突風が吹いている。
この強風地帯を通過するときは、
無理して風に逆らう必要はない。
噴射をオフにして風に流されるよ
うにしてクリアしよう。

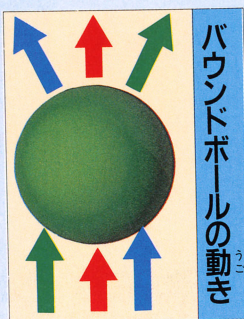
POINT
地底湖に吹く風に注意
洞くつ内コースの中間で巨大な
地底湖が出現する。この時点でス
タートからの経過時間は50秒が基
準だ。地底湖の中ほどでは、右か
ら左へ強烈な突風が吹いている。
この強風地帯を通過するときは、
無理して風に逆らう必要はない。
噴射をオフにして風に流されるよ
うにしてクリアしよう。

※タスク情報左側のマップ内数字はフローティングパッドの位置を表している。右側はフローティングパッドの高度を表している



○できることなら時速100キロ近いスピードで体当たりしたい。タイミングがすべてだ

ベスト体当りのポイント



バウンドボールの動き

POINT
B証にも出てきたバウンドボールの特性をもう一度復習。原理はビリヤードと同じで中心を突けば真っ直ぐ進み、右側を突けば左に進む。スピードを上げてブチかませば遠くまで飛んでいく。バウンドボールに体当たりするポイントは、中心のやや下がベスト!!

POINT
バウンドボールの特性

山頂にあるバウンドボールに体当たりして、半島にあるゴールエリアまでバウンドボールを運んでいくタスク。最初の一突きを失敗するとやるだけムダ的な難解な課題だ。制限時間の2分を越えると減点されていくため、時間との戦いとなる。

タスク2

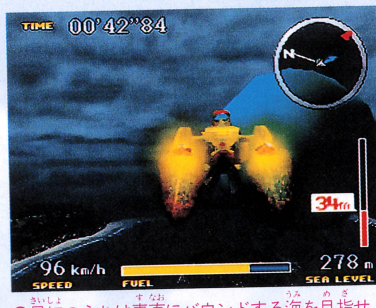
ダイヤモンドヘッド
体当たりをかまして
ボールを地上に落とすな



○地面でのバウンド変化はタイムロスにつながる

POINT
斜面でバウンドが変化
バウンドボールは空中に浮かしたままで運んでいくが、もしくは1度平らな海の上に出してから運ぶのが得策だ。誤って地上でバウンドさせると、地面の傾き（地形のほとんどが斜面）によりとんでもない方向へ、バウンドボールが弾んでしまう。

POINT
斜面でバウンドが変化



○最初のうちは素直にバウンドする海を目指せ

POINT
空中から谷を越えろ
山頂からゴールエリアを結んだ直線上にある谷にバウンドボールを落とすと、致命的なタイムロスとなる。最初の体当たりから4、5回は空中で体当たりして運ぼう。途中、バウンドボールが視界から消えたら、視点切り換えを駆使してすばやく探して次に備えろ。

POINT
空中から谷を越えろ

タスク情報



- | | |
|-----------|---------|
| ①...約33m | ランドポイント |
| ②...約78m | ...352m |
| ③...約43m | |
| ④...約13m | |
| ⑤...約90m | |
| ⑥...約169m | |
| ⑦...約115m | |
| ⑧...約207m | |
| ⑨...約193m | |
| ⑩...約358m | |



○燃料はわずか。ホバリングの多用は命取り

40個のフローティングパッドへ順番に着地してランドポイントへ向かうタスク。制限時間の3分以内にランディングしないと減点されてしまう。

タスク3

タッチ&ゴー2
次のパッドの位置を
リーダーで確認せよ

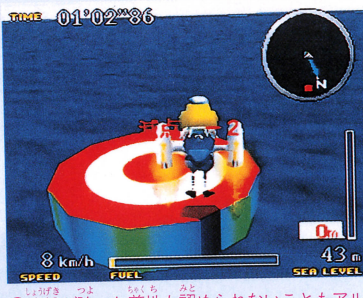
頭をぶつけるな



○状況はシビアだ。弱噴射で慎重に操作せよ

POINT
滝の上のパッド⑤
フローティングパッド⑤は滝の上に架かるアーチの下に設定されている。パッドからアーチの天井までの空間は5メートルしかない。アーチの下に入ったら急激な上昇を未然に防ぐためにも強噴射は厳禁。弱噴射で頭を天井にぶつけないように細心の注意をはらって着地せよ。

POINT
滝の上のパッド⑤



○衝撃が強いと着地も認められないこともアル

POINT
着地時の減点に注意
このタスクでは、フローティングパッドにも着地衝撃が設定されている。ランドポイントほどシビアではないが、パッドより1〜2メートル上空からゆっくり着地するように心がけよう。また、パッドの側面に触れると2点減点されてしまうので注意が必要だ。

POINT
着地時の減点に注意



○これまたキツイ位置にパッドが置いてある

POINT
パッド⑧〜⑩
フローティングパッド⑧〜⑩もアーチの下に設置されている厄介な存在。弱噴射でゆっくり接近して着地したら溪谷の底に設置されているパッド⑧へ。パッド⑨に着地したら、すばやく斜め上を見上げる視点に切り換えて、パッド⑩を探しながら急上昇せよ。

POINT
パッド⑧〜⑩



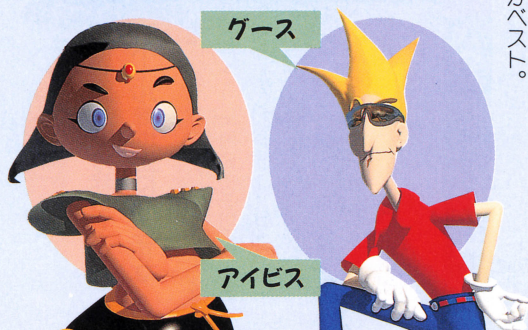
○下のほうに半分だけ見えているのがパッド⑦だ

POINT
パッド⑥の下にパッド⑦
フローティングパッド⑥とはほぼ同じ位置の上と下に重なるように設置されている。パッド⑥に着地したら、着地したまま真下を見る視点に切り換えてみよう。足元にパッド⑦の小さく見えるはずだ。その視点のまま、垂直に落下して着地せよ。

POINT
パッド⑥の下にパッド⑦

PERFECT PLAY of GYROCOPTER

おすすめキャラクタ



ゲース

アイビス

3機種の中から最速のスピードを誇るジャイロコプター。スピード感をもっとも体感できる反面、そのスピードが災いして早め早めの操縦が必要。常に次の目標を指しているかなければならない。急旋回、急上昇を必要とするP証フラスでバーエクトリアを目指すなら、前もってコースを頭にたたき込んでおく必要がある。すばやく次の目標に向かうためにも、おすすめキャラクタはすばい動作に耐えられるゲースとアイビスがベスト。

ジャイロコプター P証クラス攻略



パーフェクト
PERFECT
テクニク①
コクピットビューで
照準を合わせる!!

A証からP証まで、各クラスに1つはミサイルでの射撃タスクが含まれている。射撃タスクを行うときは、通常の後方視点でなくコクピットビューがおすす。自機に視界を邪魔されることなく目標を捕捉できる。また、ジャイロコプターは徐々に上昇する飛行特性がある。そのため目標をスコップに収めるときは目標より下に合わせれば、接近すると自動的にスコップと目標が一致する。



コクピットビュー

00'56"25

181 km/h

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

39m

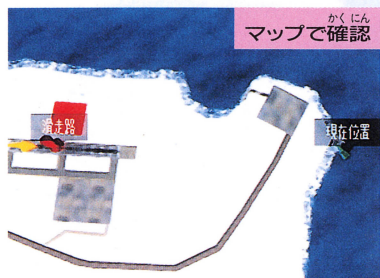
39m

39m



機体がジャマ!!

01'51"73
こうほうしてん
後方視点
視界良好!!
後はミサイルを撃つだけ
視界不良!? 自分の機体が邪魔で目標物が見えないというのは情けない...



マップで確認

そんなときは全体マップで確認しよう



滑走路が見えぬ!!

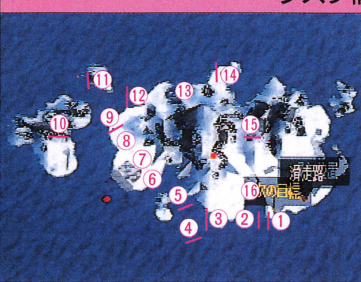
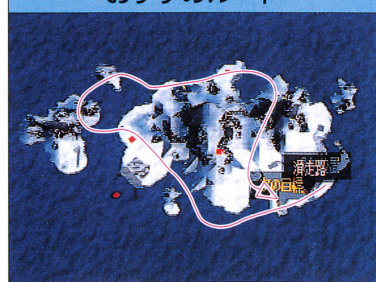
レーダーでは滑走路が見えているんだけど

パーフェクト
PERFECT
テクニク②
滑走路の向きを
確認するのだ

高速飛行のためランディングにもっとも手こずるのがジャイロコプター。着地衝撃はスピードを時速80キロ台に抑えればほぼ完璧なだけでなく、着地精度はあと1点によく泣かされる。着地精度アップのコツは滑走路の向きを確認すること。マップによっては滑走路が視認できないタスクもある。そんなときは全体マップを表示して、自機と滑走路の向きを確認しよう。早めに自機を滑走路の中心に持っていくのがハイスコアの基本だ。

おすすめルート

タスク情報



- ①...約40m
- ②...約90m
- ③...約90m
- ④...約180m
- ⑤...約35m
- ⑥...約25m
- ⑦...約25m
- ⑧...約25m
- ⑨...約40m
- ⑩...約65m
- ⑪...約95m
- ⑫...約30m
- ⑬...約65m
- ⑭...約70m
- ⑮...約205m
- ⑯...約30m
- 滑走路...約11m

タスク1

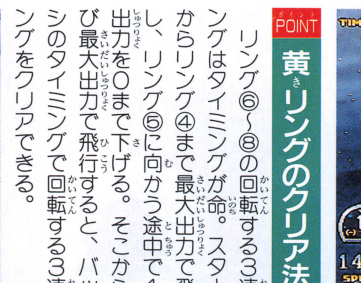
アイス・ホーネット
ボーナスリングで
時間を大幅短縮



00'45"91

188 km/h
FUEL
SEA LEVEL
39m

回転しているリングは中心より左側を通過せよ



POINT
黄きリングのクリア法

リング⑥⑦の回転する3連リングはタイミングが命。スターからリング④まで最大出力で飛行し、リング⑥に向かう途中で1度出力を0まで下げる。そこから再び最大出力で飛行すると、バツチンのタイミングで回転する3連リングをクリアできる。



POINT
白いボーナスリングでタイムをいっさに短縮!!

白いボーナスリングでタイムをいっさに短縮!!

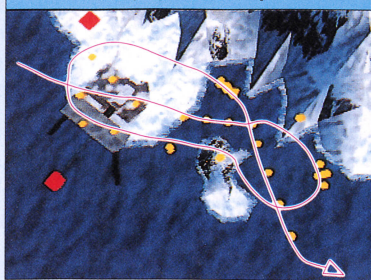
リングをクリアして、滑走路にランディングするタスク。制限時間は2分30秒と短め。途中で出現する白いボーナスリングのクリアにすべてが懸かっている。

POINT
ボーナスリングをクリア

ボーナスリングはリング⑩をクリアするとリング⑩、⑪がオープンになり、リング⑭をクリアするとリング⑮、⑯がオープンする。左上のおすすめルートがボーナスリングをクリアするときのルートだ。これ以外のルートだと時間内にランディングできなくなる。

※タスク情報左側のマップ内の数字はリングまたはターゲットの位置を表している。リングの横の線はリングの向きを表示。線のないリングは回転しているリング。右側はリング又はターゲットの高度を表している。おすすめルートは編集者が見つけた最適ルートだ

おすすめルート



タスク情報

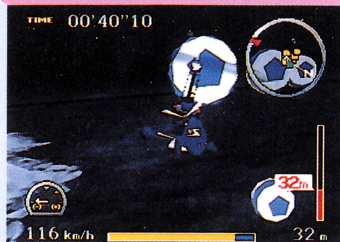
- | | |
|----------|-----------|
| ①...約25m | ②...約65m |
| ②...約55m | ③...約70m |
| ③...約60m | ④...約30m |
| ④...約35m | ⑤...約75m |
| ⑤...約65m | ⑥...約110m |
| ⑥...約50m | ⑦...約95m |
| ⑦...約25m | ⑧...約10m |
| ⑧...約50m | ⑨...約65m |
| ⑨...約60m | ⑩...約90m |
| ⑩...約30m | ⑪...約40m |
| ⑪...約40m | ⑫...約50m |
- 滑走路...約11m

タスク2

**最短ルートを探し
効率よく割れ**

30個のターゲットバルーンの中から20個を破壊して滑走路にランディングするタスク。制限時間は2分30秒。左のおすすめルートに従って攻略していくぞ。

超低速旋回せよ!!



①ロータで擦るようにターゲットを割れ!!

おすすめルートに従ってターゲット⑩の手前で、急減速しながら右旋回してターゲット⑦の⑨を狙う。この3つのターゲットがこのコースの難所。だが、おすすめルートは全部で21個のターゲットが破壊できるように設定されているので1つくらいミスしてもOK。

POINT
ターゲット⑦～⑨

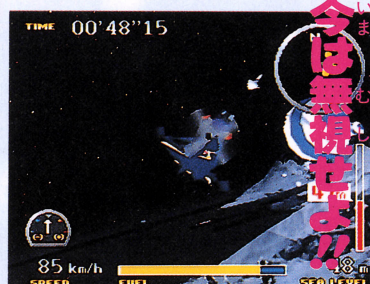
②衝撃でコースがずれたりすることはナン!!

今回の攻略では、ミサイルによる破壊はナン。バルーンはすべて体当たりで破壊する。破壊するときの当たり判定は機体だけだと思いがちだが、じつはロータ（頭上の回転翼）にも当たり判定がある。無理して機体でバルーンを割りにいかず、ロータで擦るように割るのが上級テクニックといえよう。

POINT
ロータにも当たり判定あり

③2列のターゲットは下の列を狙おう

ターゲット⑬を破壊後、減速右旋回してターゲット⑭を破壊。ゆっくり右旋回しながら2列に並んだ下側のターゲット⑭⑮⑯の破壊せよ。ターゲット⑰破壊直前から減速しはじめ、急降下右旋回してターゲット⑱⑲を狙え。無事に20個のターゲットを破壊できたら左旋回して滑走路を目指せ。

POINT
ターゲット⑭～⑲

④後でもっと楽に破壊できるのでこの⑲はパス

ターゲット⑳をクリアしたら出力50で右旋回。このときターゲット⑲⑳が視界に入るも無視。このターゲットは後のルートに組み込まれているし、今ここで無理に飛行軌道を変えると、この先のターゲット⑩⑪が破壊できなくなってしまう。

POINT
ターゲット⑩～⑬

⑤氷の破壊に成功!! 再びメカ・ホークにスコップを合わせろ

⑥メカ・ホークが氷を投げてきたら避けるのではなく撃ち落とす



メカ・ホークの撃破は、メカ・ホークが立ち止まっているときに最大のチャンスとなる。スコップをメカ・ホークに合わせた状態のまま低空飛行で近づけ。途中でメカ・ホークが氷を投げてきたらミサイルで即座に撃ち落とすべし。メカ・ホークが氷を投げて後に生じる瞬のスキをついてミサイルをすばやく発射せよ。

POINT
氷はサイルで撃ち落とせ

メカ・ホークの撃破は、メカ・ホークが立ち止まっているときに最大のチャンスとなる。スコップをメカ・ホークに合わせた状態のまま低空飛行で近づけ。途中でメカ・ホークが氷を投げてきたらミサイルで即座に撃ち落とすべし。メカ・ホークが氷を投げて後に生じる瞬のスキをついてミサイルをすばやく発射せよ。

タスク3

**ホーク・アゲイン
海上を動き回る
メカ・ホークを撃て**

急降下ランディング



⑦山越えのランディング。途中で自機と滑走路の位置をマップで確認しながら飛行せよ

ランディングは、時間短縮のため山越えの急降下となる。スタートからの経過時間が3分以内の状態では山脈を越える。このときに時速120キロくらいまでスピードを落として、出力0のまま滑走路に向かって滑空しながら急降下していく。

POINT
山を越えてランディング

⑧命中したらそのまま直進して離脱せよ

ミサイルが命中したらそのまま最大出力で離脱せよ。メカ・ホークがレーダーで端に表示されるくらいの距離で反転して再びメカ・ホークを狙え。1回の接近で1発のミサイルを命中させていけば、規定時間内にランディングできる。

POINT
離脱してから再び接近



任天堂スーパーマリオクラブ推奨ソフト

SUPER FAMICOM®
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



1996年7月19日発売予定 5,800円税別

「スーパートランプコレクション2」で

NINTENDO 64 100台プレゼント!



■プレゼント賞品

- A 賞** 任天堂「NINTENDO 64」100台
- B 賞** 全国共通ゆうえんち券5,000円分 30名様
- C 賞** 新潟県南魚沼産・コシヒカリ10kg 10名様
- D 賞** 人気声優 桜井 智オリジナルテレホンカード 300名様

■応募方法

SFCソフト「スーパートランプコレクション2」外箱の折り返し(SHVC-AQKJ-JPNと書いてある部分)2枚を1口としてハガキに貼り、希望賞品名・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業をご記入の上、ご応募ください。

■宛 先

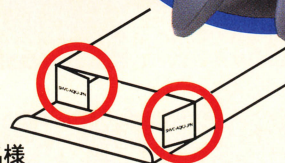
〒169 東京都新宿区大久保3-14-8 新宿北郵便局留め (株)ボトム アップ ワクワクキャンペーン係

■キャンペーン期間

1996年7月19日～8月末日(当日消印有効)

■当選発表

賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。



株式会社 ボトム アップ 〒169 東京都新宿区高田馬場3-28-9 荒井ビル3F TEL.03-3371-9549

ホームページへのお問い合わせは <http://www.ifnet.or.jp/~b-up/>

N64 メーカーレポート

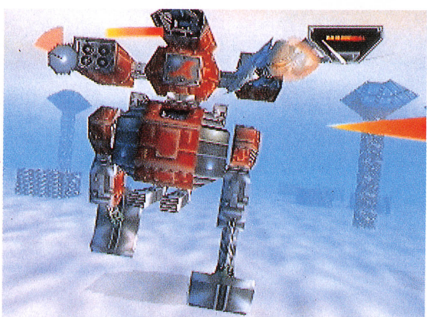
参入メーカーごとの視点で、N64の最新情報を探るコーナーがスタート。今回は、任天堂、エポック社、ハドソンの3社をピックアップするぞ。



○「水上」が大きなポイント。これまでのレースゲームにはない感覚が味わえそう

ウェーブレース64

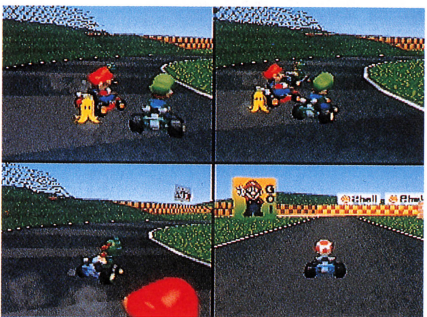
題材が水上スポーツだけに、時期的には夏に発売される見込みが高かったのだが... 宮本茂氏のプロデュースにより、さらに練りこみが進んでいる模様。



○E3ではビデオ映像のノリがいいBGMが耳に残った。超ベリゲーなのだ

スターフォックス64

E3出展のビデオ映像で見るかぎりでは、ほとんど完成に近い状態のようだ。ただ、バランス調整などの重要な部分で時間をかけているのかもしれない。



○やはり4人同時プレイがアツそう。コントローラプロセッサ必須ソフトになるか？

スーパーマリオカート64

ハード本体と一緒に買っていく新規ユーザーが続出しそうな超目玉ソフト。来るべき対戦プレイに備え、いまから3Dスティックに慣れるといいかも！

任天堂

次回発売タイトルはどれ？ 期待高まる3タイトル

任天堂では現在13本ものラインナップが挙がっているが、発売日に關してはすべて未定。当初は年内に任天堂ブランドで10数本のタイトルを発売する計画があったものの、ゲームのフオリティを最優先に考える開発主導の体制をとっているため、スケジュールが直前に決まる。任天堂ブランドのソフトは、大きく2種類に分けられる。任天堂社内開発されているものと、いわゆるドリームチームと呼ばれる海外のメーカーが開発しているもの。このうち任天堂社内で開発しているものは、5月のE3でも実際にプレイできるバージョンが出展しており、一番早く発売されそう。『スターフォックス64』は、まだビデオ映像でしか内容は確認されていないが、開発状況はかなり進んでいるようだ。前人気バググンの『スーパーマリオカート64』はN64のキラタイトルとして、年末のクリスマス商戦に投入される可能性が高い。また、ドリームチーム開発のソフトも、アメリカでN64が発売される9月に向け着々と開発が進んでおり、何本かは日米同時発売もありえるだろう。



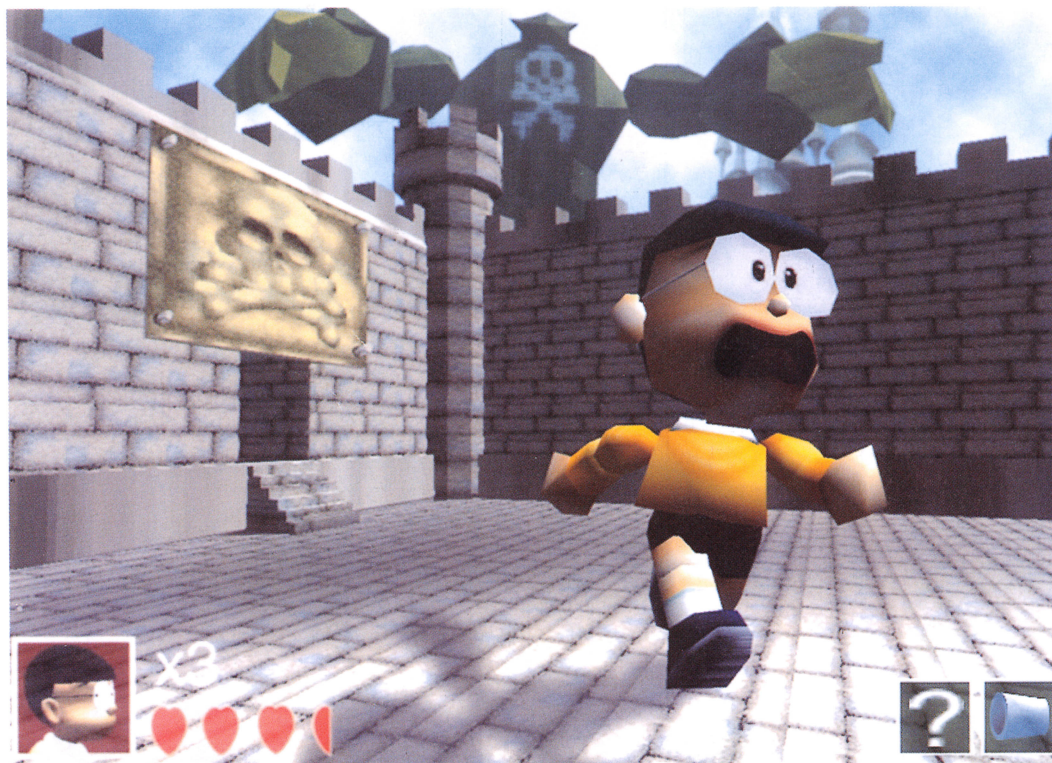
○去年の初心会以来、新情報のない『ゼルダの伝説64』。どんなゲームになっているのかな？

気になる『ゼルダの伝説64』と64ディスプレイは、今年11月に予定されている初心会に、何らかの形で発表がありそう。

エポック社

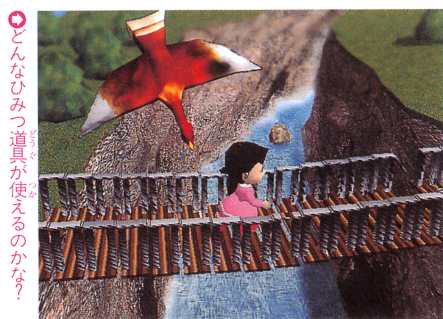
6月の東京おもちゃショーでタイトル発表したばかりの『ドラえもん』。ドラえもんといえばマリオに勝るとも劣らない、超国民的キャラクタ。いったいどんなゲームになるのか興味津々だったわけだが、早くも画面写真を手に入れることができたぞ。画面を見れば一目瞭然、バリバリのフルポリゴンだ。おなじみのび太としずかちゃんも、N64ではこのとおり。まだ開発途中なのでカクカクしている。ジャンルのには、3D世界を冒険するアクションゲームとのこと。またシステムのどうなるのかわからないが、最大4人プレイが可能になるようだ。

原作の主要メンバーがプレイヤーキャラとして使用できるとのことだが、残念ながら今回入手した画面の中にはドラえもん、スネ夫、ジャイアンはいなかった。早くこれらのキャラも見たいね。



○おそらく左下はキャラのライフゲージ、右下はひみつ道具を表示していると思われる

これがひみつ道具か？



●どんなひみつ道具が使えるのかな？

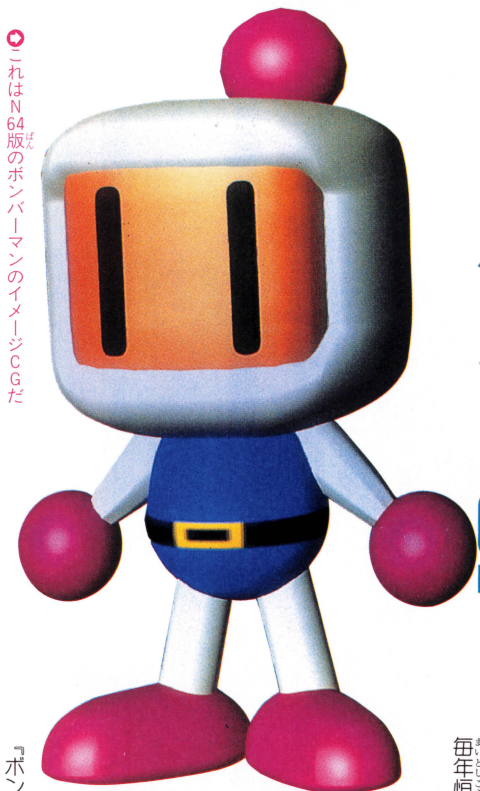
またプレイヤーキャラらん(ドラえもん、のび太、しずかちゃん、ジャイアン、スネ夫)にはそれぞれ特性があり、メンバー交代しながらゲームを進めていく。

原作ではなくてはならない、ドラえもんのひみつ道具。N64版では、ゲームクリアのための重要なアイテムとして使用するらしい。迫り来る敵や障害物、イベントなどにに対し、このひみつ道具を駆使してゲームを進めていく。タケコプターやひらりマントなど、思いっただけでもさまざまな仕掛けがありそう。

ひみつ道具を効果的に使え

『ドラえもん』
(仮称)
早くも
開発機上の画面を入手！

ハドソン



◎これはN64版のボンバーマンのイメージCGだ

夏のキャラバンで会える!? 『ボンバーマン64』 (仮称)

『ボンバーマン64』の情報はまだ少ない。今年恒例のハドソン夏のキャラバンで、イメージ映像などならんかの発表があるようだ。今年のキャラバンは、『こボンビック96』と題され、さまざまな機種のボンバーマンが遊べる、ボンバーマンつくりのイベントになりそう。『こボンビック96』のくわしい日程や内容などについては、今号のファミマガジャーナルR記事中のP80を見てほしい。

ほとんど出ていない状態。ポリゴンになるとか、3Dタイプの視点になるとかさまざまなウワサが流れている。ハドソンキャラバンに行つて、実際に自分の目で確かめてみるのもいいのでは…?

『スーパーボンバーリーグ64』は、ハドソンの定番野球ゲームシリーズの最新作。8月にはSFC版の『54』が発売されるが、N64版の発売はそのしばらく後になりそう。N64の野球ゲームはハドソン、コナミ、イマジニアなど3社から争っている。どのソフトも3Dスティックを使用するのはもちろんだが、ハドソンでは現在、画期的な使用方法を考案中、他社との差別化を図る意向だ。

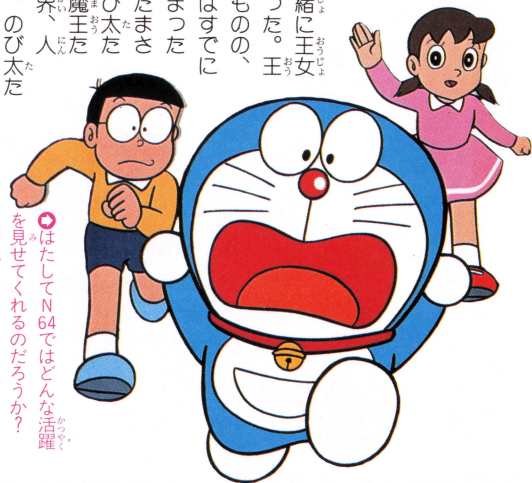
『金田一少年の事件簿』は、アドベンチャーというジャンル以外の具体的な内容はまだ秘密だ。

ストーリーは オリジナル

のび太とドラえもんは、学校の宿題として日食の観察をしていた。すると頭上にはつかりと穴が開き、そこから少女が落ちてきた。少女は妖精界をつかさどる天空の王女だという。王女の説明によれば、人間の自然破壊によって、精霊石の力が弱まり、封印されていた魔王が蘇ろうとしているという。魔王の手下たちが妖精界を荒らし、妖精界を司る天空界の王をさらった。そして王女に魔王の復活を邪魔するドラえもんやボケットの身を奪うよう、命じたという。王女は父を助けたい一心で、のび太たちが油断したときにボケットを奪い取る。

もし魔王が復活してしまつたら、妖精界だけではなく人間界までも危機にさらされてしまう。のび太とドラえもんは、しずか、ジャイアン、スネ夫に呼びかけ、一緒に王女を追って妖精界へ向かった。王女に会うことはできたものの、4次元ボケットの身はすでに魔王の手下に渡ってしまったという。魔王の手下にたまたまれた王女は後悔し、のび太たちに協力を申し出る。魔王たちを再び封印し、妖精界、人間界の平和を守るため、のび太たちの冒険が始まるのだった。

と、以上がN64版のバックグラウンドストーリーだ。原作にはない、ゲームオリジナルのエピソードとなっている。このストーリー設定を読めばわかるとおり、ゲームは4次元ボケットの身が奪われて、以上がN64版のバックグラウンドストーリーだ。原作にはない、ゲームオリジナルのエピソードとなっている。このストーリー設定を読めばわかるとおり、ゲームは4次元ボケットの身が奪



◎はたしてN64ではどんな活躍を見せてくれるのだろうか?



◎しずかちゃんも泳いでいる水中の画面も入手。そういえばのび太も泳げたっけ…?

くだらない誘惑なんか
負けるなよ。

軽い気持ちで手を出した覚えい剂から体がボロボロになったり、犯罪を引き起こしたりすることだってある。
ちよつとした好奇心で利用したテレクラで犯罪に巻き込まれたりすることだってあるんだ。
誘惑なんか負けるな。自分に胸はって生きていけよ。そう、君にはでっかい未来があるんだ。

サッカー五輪代表

前園真聖

●7月は青少年を非行からまもる全国強調月間です。

そう りよく とく しゅう
総力特集

はつ ばい もく ぜん そう
発売目前での総まとめで
 み りよく さき ど
ゲームの魅力を先取り!!

しょう かい へん
キャラクター紹介編 38P

かい せつ へん
システム解説編 42P

へん
ダイジェスト・ストーリー編 45P

はつ ばい び
 発売日まであとわずか。そこで、シ
 ステムと序盤のストーリーのおさら
 りをしていく。この記事を読ん
 だらば、この記事を熟読して
 『大貝獣物語Ⅱ』の基礎知識を深め
 ておき、ソフト発売と同時に熱き冒
 険者魂をスパークさせるのだ!



ハドソン
 がつ か はつ ばい よ てい
8月2日発売予定
 えん
8200円

SFC ロールプレイング
 40M

バックアップ(最大2)

だいかいじゅうものがたり

キャラクタ紹介編

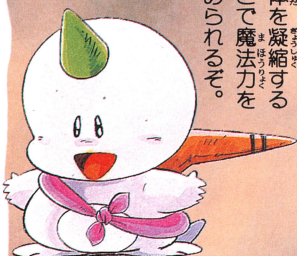
○パーティは最大4人。テレビシブで自分好みのパーティを編成できるのだ

『冒険中』	『待機中』
ファミガ LV99	ファミガ LV 8
バブ LV99	バブ LV12
クビクビ LV99	クビクビ LV99
ポヨン LV99	ポヨン LV99

リーダー「だれをパーティーに加えますか？」

特技と魔法で戦い抜け！ 主人公と9人の勇者 ～Aすけっと～

パーティに加えられる魅力的なキャラクターたち。その個性は、戦闘時の特技や魔法にも見られるのだ。



の体を凝縮することで魔法力を高められるぞ。

前作の「大貝獣物語」から引き継ぎ登場。貝獣トリオのリーダー的な存在。このキャラの特徴は、複数の敵を一度に攻撃できるブーメランを装備できるところで、生物系の敵には絶大な威力をほこる菌魔法を使えることだ。また、自分の

菌魔法 バブ



地球から火の貝に導かれ、シエルドラに召喚された少年。ダークの陰謀を阻むため旅立つことになる。このキャラの特徴は、攻撃力の高い特技を数多く覚えていくこと。しかも、攻撃魔法や回復魔法も使える。オリジナルキャラクターなのだ。

火の貝 主人公



○回復魔法以外に、このダンジョン脱出魔法「リエントラ」も使えるぞ



○主人公の攻撃のメインは特技。この特技「ラストスラッシュ」は強力だぞ

菌魔法いきま〜す！

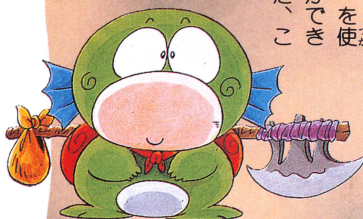


○生物系ならかなりのダメージだ



○剣も装備できるが、やはり複数の敵を攻撃できるブーメランが便利だぞ

ビックリ箱的 キャラ ポヨン

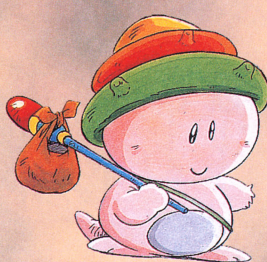


貝獣トリオの1人で、ギャグメーカー的な存在。いつも食べること考えている。ただし、斧を装備しての攻撃は強力。戦闘でもバリバリ活躍してくれる。そして、いくつかある効果が「ラウンドに現れる、特技の「ポヨーン」」を使うことが出来る。また、これ以外にもいろいろと秘密があるらしい。

○なんか、こんな攻撃もできたりするけど、どうやって使えるの？



○いい結果、最悪な結果？ ドキドキ



ジュエルナ クビクビ

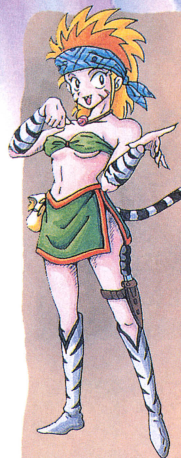
貝獣トリオの1人で、ちよつと気の弱いところがある。ただし、魔法に関してはエキスパートで、回復魔法や攻撃魔法をたくさん覚えていく。しかも、敵を宝石に変えるジュエルナを使える唯一のキャラだ。敵の弱点を調べられる特技も覚えるぞ。



○ジュエルナの魔法で、モンスターをガンガン宝石にしていけるのだ

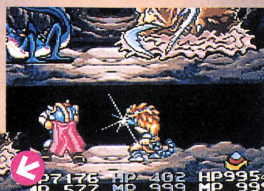


○武器での攻撃は得意ではないので、主に魔法を使ってる回復役になるかな



猫族のシャムル

猫に变身できる猫族の女の子。敵からアイテムを盗むことができる。また、唯一両手に武器を装備できるキャラでもあるのだ。



「かえしぎり」の特技は、敵の攻撃を短剣で受けたあと



攻撃し返す、かなり使い勝手のいいものだ

敵のアイテムを盗む特技もある。盗みまくれ!



グランガラムのお姫様 ルミエラ

グランガラムのお姫様で、魔法のエキスパート。ゲーム序盤でお世話になる回復

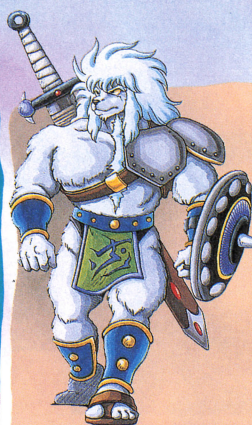
回復魔法が得意なのだ



火風毒に弱い



敵のHPや弱点、持っているアイテムまでわかる特技「まどうめ」



パーティーの守りバルテス

グランガラムの王宮騎士団団長を務めている獣人。攻撃力が高く、剣による特技を数多く使える、頼もしいキャラだ。

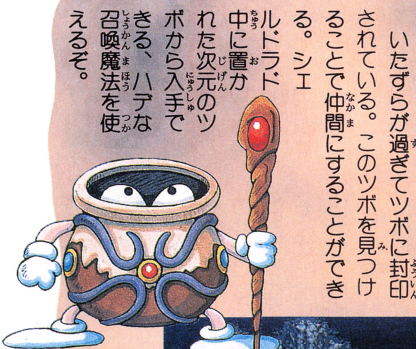


ダメージを与えつつ相手を行動不能にできる「ふどうぎり」は、特技の中でも使えるぞ



HPの少ないキャラクターが攻撃されると、代わりにダメージを受けてくれるのだ

召喚魔法ポット

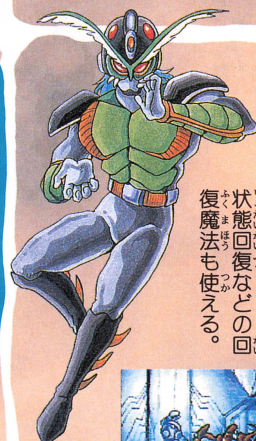


ポット「おお、見つけたわい。まさしく、次元のツボじゃわい」

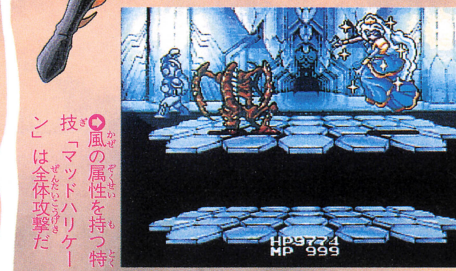


召喚魔法は見た目がすごくハデで、使うと気持ちいいぞ

己の拳でギャブロ

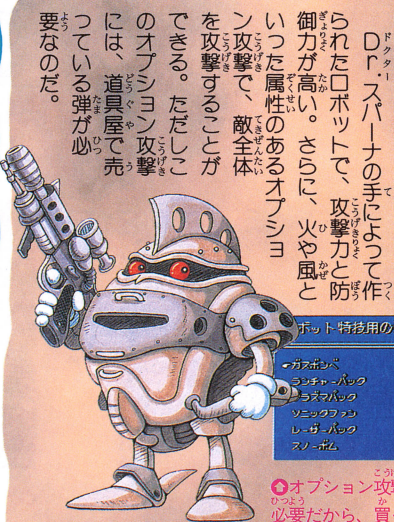


ダーク率いる六魔将と同じ名前のキャラクタ。火や風などの属性をもつ強力な攻撃を拳から繰り出すことができる。また、状態回復などの回復魔法も使える。



回復魔法を使うことができる。状態を回復できる魔法も覚えるぞ

スーパー兵器ロボット



DR. スパーナの手によって作られたロボットで、攻撃力と防御力が高い。さらに、火や風といった属性のあるオプション攻撃で、敵全体を攻撃することが出来る。ただしこのオプション攻撃には、道具屋で売っている弾が必要なのだ。

ポット 特用の弾

ガスボンベ	60P	13
ガスボンベ	120P	13
ガスボンベ	60P	13
ガスボンベ	120P	13
ガスボンベ	300P	13
ガスボンベ	120P	13



敵全体にダメージを与えられる

○見つけないと呼び出せないBすけっともいるのだ



おまえ きっといいヤツ
オイラ すけっとになってやるゾ!

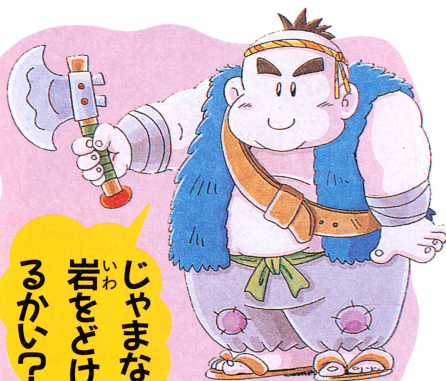


○Bすけっとを呼び出したときには、「すけっと」のコマンドを選択しよう

ここで紹介するキャラクタは、戦闘には加わらないけど、ある特定の場所や特定の場面で活躍してくれる。Bすけっとはコマンドで呼び出せる仲間、Cすけっとは特定の場所に現れるキャラなのだ。

困ったときに呼ぼう! 特定の場面で活躍する仲間 ～BすけっととCすけっと～

「すけっと」のコマンドで呼べるBすけっと、呼び出せないが役立つCすけっと。その使いどころを紹介。



じゃまな
岩をどけ
るかい?



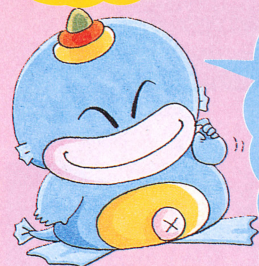
○大きな岩をなくしてくれるのだ。これで岩の先へと先に進むことができるぞ



○大きな岩の前に立って、アンドレを呼んでみよう。すると、大きな斧を振るって…

大男
アンドレ

トンタースの町に住む力持ちの木こりで、大きな岩やキノコの前で呼び出すことができる。呼び出すことによって、岩やキノコを取り除いてくれる。これによって、主人公たちの行動範囲が広がることになるぞ。



水中から宝物を
見つけてみようか?



○好きな場所まで泳いでいったあと、Aボタンを押すと潜って調べるのだ

見つけたぞオ

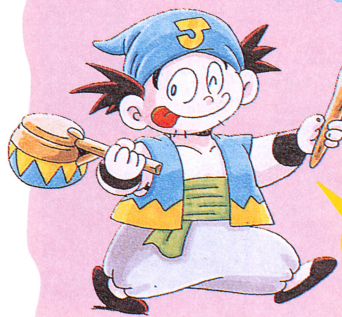


○内海の海岸で呼び出そう。陸の上には呼び出すことはできないのだ

マンボウ「オッス! 水の中はおまかせたゾ! じゃ 行ってくるゾ!

はぐれ貝獣
マンボウ

泳ぐのが得意な貝獣で、シエルドラッドの内海の岸辺で呼び出すことができる。呼び出すと内海を自由に移動させることができる。しかも水中に潜ってアイテムを探ることができるのだ。何度でも潜って調べられるぞ。



エサをまいて
モンスターを呼ぶゾ?



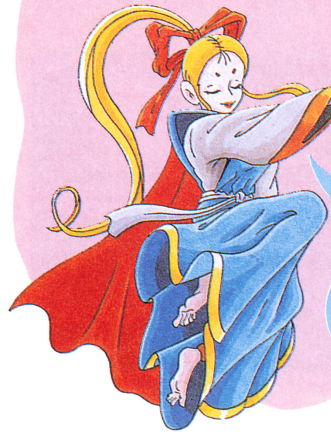
○その付近に出現するモンスターと戦闘



○フィールド上でもダンジョン内でもOK。好きな場所で呼んでみよう

食餌係
コール

ジョーダンサーカスの食餌係として働いていて、後に主人公たちの仲間になる。フィールド上やダンジョン内で呼び出すことができる。そこに出現するモンスターを呼び出せる。戦闘終了後、続けてモンスターを呼び出すことができるぞ。レベル上げに活躍か?



これでしばらく
敵と遭わないですわ



○一度宿屋に泊まらなと、もう一度ジャラマーを呼び出すことができないぞ



○呼び出すと一定時間だけ、モンスターが出現してなくなるのだ

ジャラマー「これでしばらく 魔物は でてこないはずじゃ!

霊媒師
ジャラマー

白神様を信仰している霊媒師。自由に呼び出すことができ、一定時間モンスターの出現を止めてくれる。ただし、連続で呼び出すことができない。一度呼び出したあとは1回宿屋に泊まらないといけ



おしつちの子分を
見つけてくれれば、
橋をかけてやるぜ

○サルノコシカケから橋をかけられるぞ

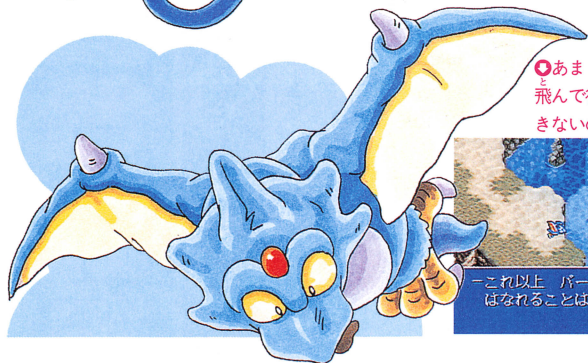


○ウッキーの子分を見つけると、橋の長さが増える。ウッキー親分の友達！ オイラも友達！ キッキー

おさる洞の番人
ウッキー

おさる洞で仲間になるサルのリ

ーターで、サルノコシカケというキノコの前で呼び出すことができる。呼び出すと子分を引き連れて橋をかけてくれる。子分を見つけて増やすと、橋の長さも長くなる。



○あまり遠くへは、飛んで行くことができないのだ



—これ以上 パーティーからはなれることはできません—

○主人公の周りを飛んで偵察することができる。戦闘がないので移動がラクチン



飛竜の子供
ドラゴバード

シエルドラドでもそれほど数が多い。飛竜の子供。フィールド上で呼び出すと、主人公を中心に一定の距離を飛びまわって偵察することができる。この飛竜は成長するらしいのだが、成長したときの能力は、今のところ不明なのだ。

○ドラゴバードと同じく、遠くへは行けないのだ



ロボットいぬ「パウウン パウ パウウン（みんなとあまりはなれないほうがいいよね！）」



○ダンジョン内で呼び出せば、ダンジョンの先を偵察することができる

○DR「スパーナ」が作ったロボットだ



ロボット犬
ポチ

DR「スパーナ」の作品で、ダンジョン内で呼び出すことができる。呼び出すと、主人公を中心に一定の距離を移動して偵察することができる。偵察しているときは、モンスターの出現がないぞ。

○ダンジョンの近くに、青いキャンプが出現しているときがある。中に入ろう



ウロ

ウル

ウラ

遊牧民の家族
ウル・ウラ・ウロ

前作でも登場したウロが、今回は家族といっしょに登場することになった。この遊牧民の家族は、Cすけつと云って「すけつ」のコマンドを選んで呼び出せない。ダンジョンの近くなどで、これにキャンプをしているのだ。この3人にそれぞれ話しかけると、休んでHPやMPを回復させたり、武器や防具、それに回復アイテムなどを貰うことができるのだ。

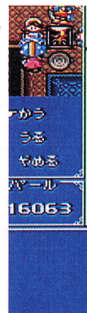
○HPとMPを回復させることが出来る



ボクのテントに泊まれば、疲れた体も回復するよ。見つけたときは声をかけてくれよ

タダで回復

○奥さんに話しかけると、近くの町で売っているような道具を貰えるのだ



味1	HP	小回復
カミダノミン	25P	
ボイズノン	5P	
リバラムン	10P	
アゲインドロップ	800P	
りゅうのつばせ	50P	
テレポストーン	100P	

道具具ならオマカセ

○キャンプがある場所あたりの町で売っている武器や防具を売ってくれるのだ



防御力	12	装備
てつづつば	300P	
かわのよろい	225P	
ヘッドギア	105P	
かわのたて	90P	
まもりのぼうし	187P	
バックラー	225P	

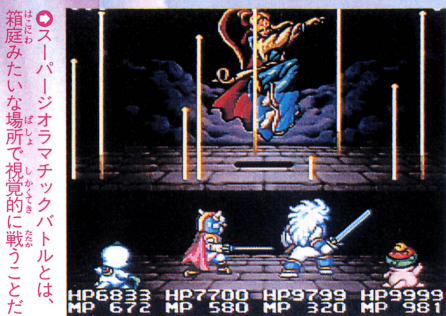
武器具ならオマカセ

システム解説編

これがスーパージオラマチックバトル！

戦闘システム

『大貝獣物語Ⅱ』の特徴として第一に挙げられるのが、この戦闘システム。その特徴的な部分を紹介しよう。



○スーパージオラマチックバトルとは、箱庭みたいな場所で視覚的に戦うことだ

『大貝獣物語Ⅱ』の魅力のひとつが、見た目で状況が分かる戦闘システム。装備している武器の形や、どのような攻撃をおこなっているのかなど、オルグラフィック表示でわかりやすくなっているぞ。また、戦闘を容易におこなうための配慮として「さくせん」というシステムが採用されている。これはあらかじめパーティ全員のコマンドを決めておくものだ。



○状態の変化も見た目で見える。これは混乱



○カッコいい技が決まると気持ちいいのだ

ラストスラッシュ！

パーティ全員のコマンドを決めると、敵味方がアニメーションのように動いて、行動の結果を視覚的に表示してくれる。たとえば、敵のいる場所に主人公が飛び込んで斬りつけたり、目くらましを受けてキャラクタの目の前に霧がかかったりするのだ。メッセージ表示と違って、いつでも現在の状況がわかるようになっている。これは敵側も同じことが言えるぞ。

視覚的にわかる攻撃



○RPGにはお馴染みのもので、MPを消費して使うことができる

魔法とは



○戦闘のときしか使えず、一時的な能力の変化やHPを削って使うこともある

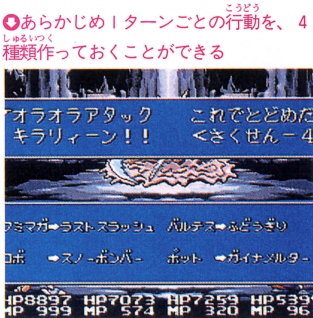
特と技とは

武器攻撃以外に、特技と魔法を選んで使うことができる。特技とは、そのキャラクタの特徴を表した特殊なコマンドで、戦闘時のみ使うことができる。これを使うために必要なものは、能力値の1時的低下だったり、アイテム消費だったり、とキャラクタにそったものになっている。魔法とは、MPを消費して使えるもので、移動時と戦闘時に使うことができる。魔法だけは、ロボットのように使えないキャラクタも存在するのだ。

特技と魔法の違い



○特技や魔法も作戦に組み込めるぞ



○あらかじめ1ターンごとの行動を、4種類作っておくことができる

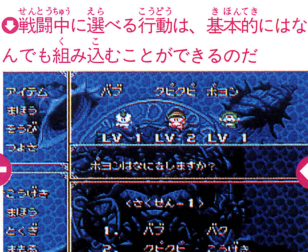
あらかじめ戦闘時のコマンドを決めておくことで、1ターンの行動を簡単に選べるようにするのが、この「さくせん」というシステムだ。作戦は最大4つまで作ることができる。戦闘時にその4つの中から選ぶことができる。作戦をつくることもできるのだ。作戦の作り方は簡単で「たてる」を選択すると、パーティ全員のコマンドを入力できる。また、「ひとりgae」を選んで、一度決めた作戦のコマンドを1人だけ変更することもできるぞ。

4つ作れる「さくせん」

○「ひとりgae」を選べば、1人ずつ作戦の行動内容の変更をすることができる



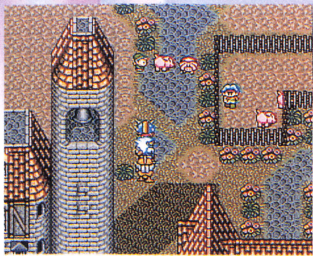
○しかも、「なまえがえ」でそれぞれの作戦にカッコいい名前を付けられるぞ



○戦闘中に選べる行動は、基本的にはなんでも組み込むことができるのだ



○「たてる」のコマンドを選んで、パーティ全員分の行動を選択する



○ある町には、時計があって時報を鐘の音で知らせてくれるものまである

○ゲーム開始時に、時刻を入力することに



特殊チップの搭載により、ゲームソフトの電源を落としても、実際の時間と同じように時間が進んでいく。これを利用してのイベントが、いろいろ用意されているぞ。ここでは、どのようなイベントが用意されているのか、基本的な部分を紹介していこう。

ゲームの中でも時が流れている

パーソナルライブゲーム

PLGシステム

実際の時間と同じようにゲーム内でも時を刻んでいる、このシステムを使ったイベントを紹介していこう。

町や村の井戸から行くことができる「時の館」。ここでは基本的に2つのことができる。1つは時の番人で、彼に話しかけると各種のメッセージを特定の時間に送ってもらえる。このメッセージが届いたときに、それぞれ特殊な効果を得られるのだ。もう1つは、時の伝言版で、自分の入力したメッセージを任意の時間に送ることができる。この伝言版はいろいろな使い方が考えられるぞ。

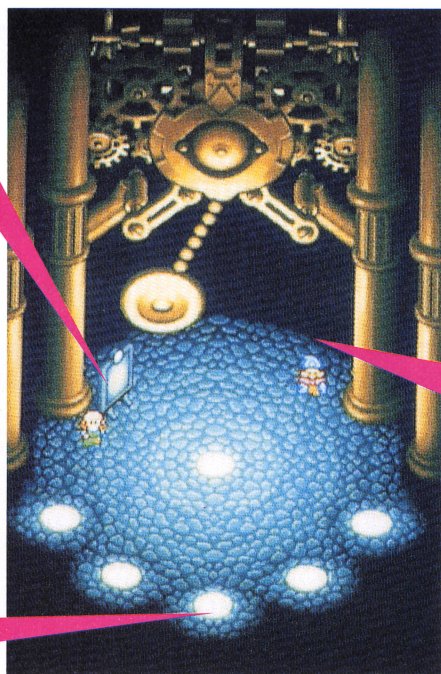
時の館



○誕生日を覚えておくと、誕生日のお祝いなんかしてくれるのだ

勝利、魔法、愛、奇跡、黄金と5種類あるメッセージを送ってもらえる。また、誕生日を入力するといことが、

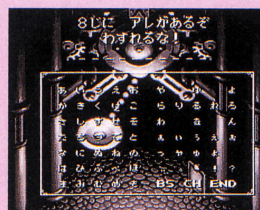
時の番人



○時を刻む遺跡から次元のはざまへと行く方法を教えてくれるのだ

時を刻む遺跡のヒントを覚えてくれる、大盗賊3人組のたましい。それぞれお宝を隠しているらしいのだ。

ダイトウツクたましい



○見たいTVが始まっているぞ、というメッセージなんかOK

30文字以内のメッセージを1時間単位で任意の時間に送ることができる。セーフファイルに保存されるのだ。

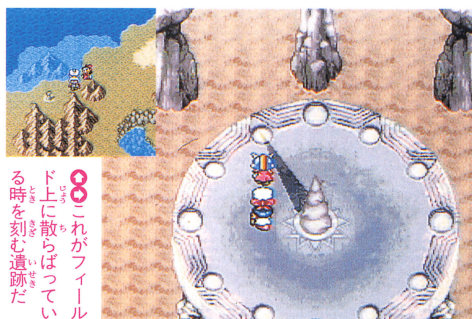
時の伝言板



○いろいろな場所に隠されている

直接的にはPLGシステムと関係ないが、ゲームを開始してからスタンプを入手するまでの時間が表示されるので、ここで紹介しておく。どれだけ早く全部のスタンプを入手できるか？

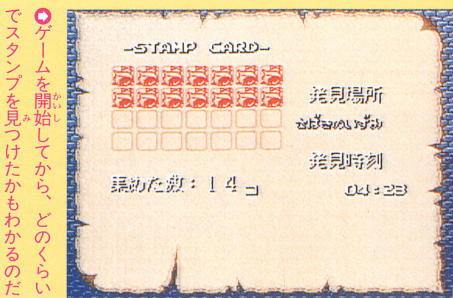
スタンプラリー



○これがフィールドに散らばっている時を刻む遺跡だ

時を刻む遺跡

幻大陸シエルトランドに散らばっている、時を刻む遺跡。この遺跡で特定の手順をおこなうと、次元のはざまにあるというお宝のもとへ行くことができる。時の館でのヒントを参考に、すべての遺跡をクリアすることができるかな？



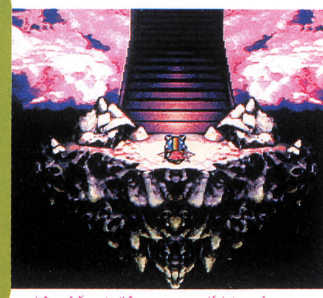
○ゲームを開始してから、どのくらいでスタンプを見つけたかわかるのだ

すべてそろそろかな



○わーい、宝箱がいっぱいあるぞ

これが次元のはざま



○時を刻む遺跡からこの場所に来られる



これで望は 町をのびにせし！
わしは 大好きな宝石が手に入る！
すばらしい関係じゃ！

①この宝石好きの人に話しかけると、いろいろな建物を建てることできるぞ

何を建てるか？



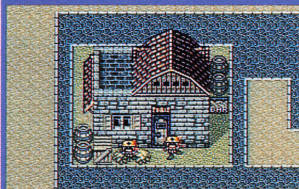
このシステムは、宝石好きな人に必要な宝石を渡して建物を建ててもらふことになる。建てられる場所は6カ所、建てられる物件は8つ。いろいろな宝石があれば、思いどおりの町を作ることができ

町長になって町を発展させる

わが町システム

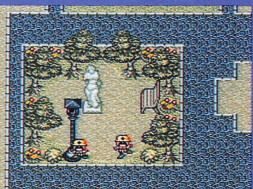
町1つが自分のものになって、宝石さえあれば自由に建物を建てられる。何を建てるか考えるのも楽しいぞ。

酒場



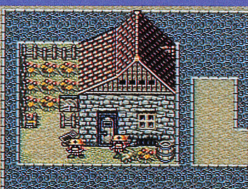
わが町に建てられる物件の情報を聞くことができる。アイスマリン4個で建てることができる。

彫刻公園



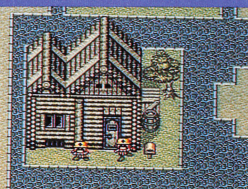
彫刻を作った芸術家に話しかけると爆発し、宝箱が降ってくる。アイスマリン1個で建てられる。

造園屋



花壇に植える種を買えたり、町中にいろいろな木を植えられる。ポロロダイヤが10個必要だ。

我が家



3種類ある主人公のメイド付きのマイホーム。タダで泊まれる。種類によって必要な宝石が違う。

動物広場



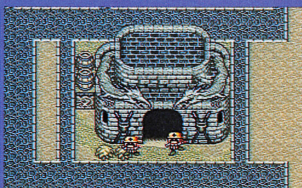
ブタ、犬、猫を買うことができる牧場。クリムゾンビーが3個あれば建てられるのだ。

情報屋



冒険に役立つ情報を1000パールで教えてくれる。メガトパーズが10個あれば建てられる。

闘技場



モンスターと1対1の勝負ができる建物。建てるためには、クリムゾンビーが7個必要。

スタンプ店



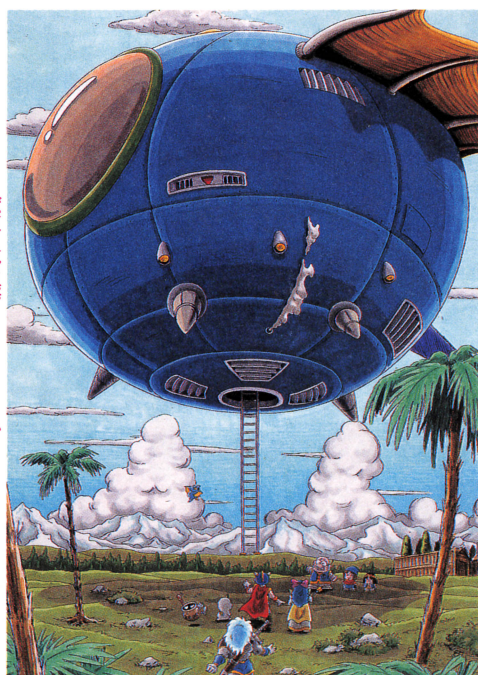
スタンプラリーの景品引き換え所。ムカビの町に行かなくてすむ。サンダーストーン2個必要。

ここでは、建てられる8つの物件を紹介しよう。それぞれどういったものなのか左に示しているの

建てられる物件

で、実際にプレイするときの参考にしてほしい。また、各物件には建てるのに必要な宝石の数も表示されているので、これも同様に参照しよう。思いどおりの町を作つて楽しめるぞ。

③これがテレポシップの外見。結構大きいマシンだと言つことがわかる



DRスパーナの発明品でもある乗物。操縦席にあるマップで行き先を指定すると、一瞬にして移動することができるのだ。移動できるのは、主人公が訪れたことのある町や村のみ。まだ訪れていない場所には行くことができないのだ。また、テレポシップ内部には、オペレーターロボットのレンチャーがいる。話しかけると、パーティ編成の変更や、テレポシップに名前をつけることができるぞ。また、パーティ外のキャラはここにいる。

町から町へ移動できる勇者たちの基地

テレポシップ

一度行った町なら、この移動勇者の館「テレポシップ」でひとつ飛び。とても便利な移動手段なのだ。



④ナビゲーターロボットのレンチャーに話しかけると、パーティの編成ができる



⑤操縦席を調べると、このマップが表示される。行き先を設定するだけでOK

右側にテレポシップの操縦席があり、調べると移動先を指定できるマップが表示される。左側にいるレンチャーに話しかけるとパーティの入れ替えができる。

移動とパーティ変更



ダイジェストストーリー編

ちていようさい めざ
地底要塞ランドガイアンを目指せ!

眠れる城のルミエラ

グランガラムのお姫様に助けられた主人公。貝獣のバブと出会えたのも束の間、新たな問題が起きていた。

前作から引き続き、バブ、クビ、ポヨンの貝獣トリオが登場。この章の中盤で主人公がシールドラッドに召喚されるまで、彼らを操作することになる。また、最初から暗黒魔導師ダークたちの行動を示す画面が挿入されるのが印象的だ。敵側の演出もストーリーを盛り上げている。

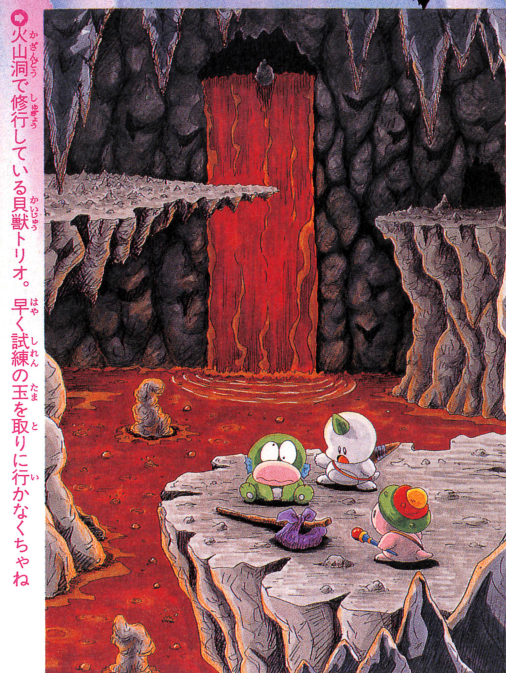


○ドラゴナイトのルカが危機を知らせにきた

これは第1章と言うよりは、序章と言った感じ。貝獣トリオが火山洞へおもむき、試験の玉を手に入れることになるのだ。試験の玉を手入れ、貝獣トリオが貝獣島に戻ろうとすると、貝獣仙人からの使いが現れる。何か事件が起きているらしい。貝獣島へ戻った貝獣トリオの前に、ドラゴバードが飛

貝獣トリオの旅立ち

ルミエラとの出会い



○火山洞で修行している貝獣トリオ。早く試験の玉を取りに行かなくちゃね



○メガロキングによってルミエラが眠り続けることに。今度は主人公が助ける番だ



○グランガラム城に運ばれた主人公。ここで貝獣のバブと出会うことになる



○シールドラッドに召喚されたばかりの主人公を、ルミエラが助けてくれるのだ



○ルミエラを好きなバルテス、がんばるぞ

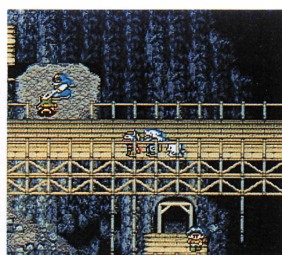
ルミエラ様のために

メガロキングの手により、眠り続けるルミエラ。その姫を助けるため、主人公はバブといっしょにメガロキングのもとへと向かう。途中、メガロキングを追っていたバルテスと会うことができる。このバルテスをパーティに迎えて、先を急ぐのだ。

バルテスが仲間になる

メガロキングを倒せ!

○六魔将との初めての戦い。はたして勝つことができるだろうか



○ヘルバレー坑道でむりやり働かされている人々。必ず助けるからね



ろくましゅう り
六魔将の1人 メガロキング

○マッシュキングの策略によって、バルテスと戦うことになる主人公たち！



このシナリオでは、今まで仲間だったバルテスの代わりにルミエラが仲間になる。バルテスがマッシュキングの策略にはまるなど、なかなか見どころの多いシナリオだと言えるかも。また、この章で初めて「Bすけつ」とが登場してくるのだ。

ようさい めざ
キノコの要塞マッシュアングラーを目指せ！

怪しの森のマッシュキング

～第2章・その1～

マッシュキングの陰謀により、バルテスがワナにはまってしまった。このピンチを乗り切ることができるか。

○ナイカロ山に生息する、モノマネの得意なボロホイの木って何だろう？



「ナイカロ山には ボロホイの木ってなんでもモノマネする木があるだよ」



「ゴホッ… カビ病の原因はあのキノコの化けモンに違いねえよ、あいつさえたおせば… ゴホッ！」

○空気中にまかれていた菌によって苦しむ人々

ゴホゴホ…

ロングブリッジを越えてムカビの町につくと、町中が胞子でいっぱい状態。人の体にカビが生えてしまう事件が起きている。どうもプロアーの森に出現した、大きなキノコ要塞マッシュアングラーの仕業らしい。また、トンタースの木こりのアンドレの話やモノマネの得意なボロホイの木の情報を入手することができるぞ。

カビ病が流行



○イノスの思いは、アンドレに届くのか？

ラ・ラ・ラ・ラ・ラ



○ボロホイの木を連れてきた。イノスが一生懸命アンドレのために歌う



○アンドレを心配してきたイノスからの頼み
イノス「待って この山のどこかにいるアンドレに私の気持ちを届けたいの…」

アンドレを説得



○キノコダンジョンを抜けたと思ったら、仲間だったバルテスが襲ってきた。どうして？



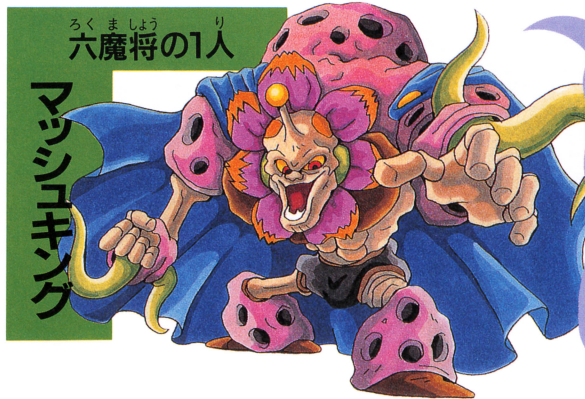
○キノコを伐る手順を間違えると、プロアーの森の入口まで戻されてしまう
アンドレ「紫色の もどろダケを切ったらかならず 8歩以内で赤色の なおろダケを 切るな！」



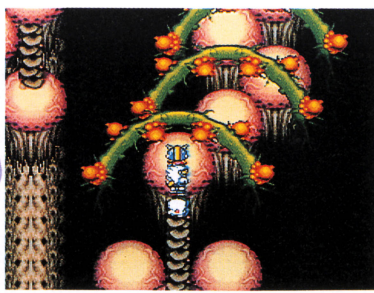
○赤と紫のキノコを順序よく伐って先へ進むのだ

アンドレの力を借りてプロアーの森を抜けた主人公を待ちかまえていたのは、かつての仲間のバルテスだった。不意ながらもバルテスとの戦いになる主人公たち。はたして、この結末はどうなるのだろうか？

プロアーの森を抜けろ



わしめとさうまで
たどり着けるかな



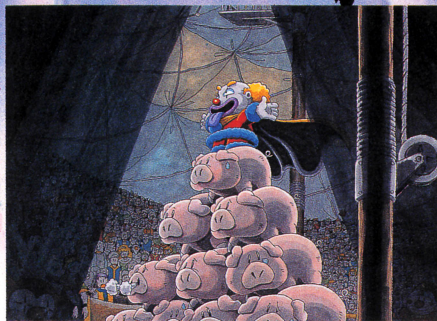
○マッシュアングラーの内部。キノコの床だぞ

さらわれたルミエラを助けるため、キノコの要塞マッシュアングラーへと潜入する主人公たち。マッシュキングを倒して、無事にルミエラを助けることができるのだろうか。また、バルテスの動向は？

マッシュキングを倒せ



○フタを使ったジョーダンを繰り広げているジョーダン。かなり人気はあるらしい



ジョーダン
ショータイム!

Dr.スバーナからテレポシッ
をもらった主人公たちが向かうの
は、砂漠の町サラーム。この町を
訪れると、砂嵐によって先へと進
めなことがわかる。しかたなく
宿屋に泊まることになった主人公
たち。ここで、クビクビとポヨン
のパーティに舞台が切り替わるこ
とになるのだ。

ジョーダンサーカスからの脱出!

ナゾのサーカス団

～第2章・その2～

次々とさらわれている子供たち。その背後には、ジョーダンサーカスという組織が暗躍しているらしいのだ。

ブビブビ!



○ブタのままで戦うのは、ちょっと辛いぞ

○さらわれていた子供たちも、すべてブタの姿にされているらしいのだ



○ブタの姿にされて閉じ込められているクビクビとポヨン。さあ、脱出しよう

ポヨンたちがブタに

華々しくジョーダンサーカス。このサーカス団の舞台裏に捕らえられている子供たち。貝獣のクビクビとポヨンも同様にブタの姿で捕らえられていたのだ。

みんなブタになるアルネ!



ジョーダンサーカス 団長 ジョーダン

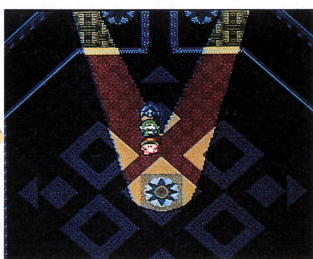
○ジョーダンを一らしめたから、さあここから脱出するとうしようか



ジョーダンの手下を倒して薬を入手し、ブタの姿からもとの姿に戻ったクビクビとポヨン。今度はジョーダンのもとへと向かうのだが、迷路のようになっていくジョーダンサーカスの気球。やっとジョーダンのもとにたどり着くのだが、ブタ化魔法でクビクビたちを苦しめてくる。ジョーダンを倒すことができるか。

ジョーダンとを倒せ

○主人公の愛犬をジョーダンの気球に忘れてきたクビクビたち。慌てて捜しに



○貝獣島からいっしょに旅立ったドラゴバードは死に、その子供が誕生したのだ

ドラゴバードの子供

子供たちを助けたクビクビたちだが、そこでドラゴバードの消息が判明する。共に旅立ったドラゴバードは死に、いまその子供が生まれようとしていた。

○クビクビと主人公の愛犬が落ちた



うわーっ



○主人公の愛犬とやっと再会できた。あとは帰るのみなんだけども...

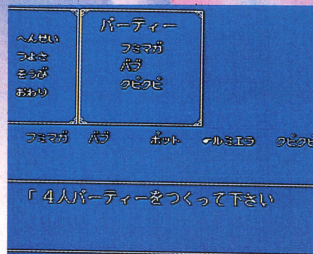


主人公の愛犬をジョーダンサーカスの気球に忘れていたクビクビたち。慌てて助けに行くのだが、逃げたはずのジョーダンが暗躍し始めていたのだった。

気球で脱出



○サラームの町のイメージイラスト。大きな風車のある建物で地下深くにある水を汲み上げているのだ



○このシナリオで初めてパーティ編成の画面が登場。誰をパーティに残す？



○流砂ダンジョンには、いろいろと宝物がある

このシナリオは、主人公パーティを操作することになる。そして仲間の人数も一気に増えていくことに。パーティの編成ができるようになり、この辺りからますますおもしろくなってくるのだ。

ドーンのサンドスコーピオンを追い！ サラーム砂漠の古代塚 ～第3章～

ドラゴバードの墜落によって離れ離れになっていた貝獣トリオ。このシナリオでようやく全員そろうことに。



○愛犬の導きにより、流砂ダンジョンに挑む主人公。クビクビと会えるのか

流砂を乗り越えろ

サラームの町の宿屋から出るとすると、主人公の愛犬との再会がある。この愛犬の導きにより、流砂ダンジョンへと向かうことになる。ここには貝獣トリオの1人、クビクビがいるらしい。



○助けたメルルを家族のもとへ連れていく主人公。何かいいことがあるかも



○ジョーダンの気球内で再会した貝獣トリオ。無事に全員合流できるのか？

2パーティシステムだ



○カラハの町でも子供が誘拐されている

ポヨンを救出

クビクビの情報により、ポヨンの居場所が判明する。どうもジョーダンサーカスのジョーダンに捕まっていたらしい。そこで、ジョーダンサーカスが滞在しているカラハの町へ向かうことになる。ポヨンを無事救出することができののだろうか？



○扉の向こうにオーラストーンがあるのだが、ラミアが立ちふさがっている



○古代塚内部は流砂などで迷路のようだ



○砂漠を探索していたら、突然古代塚出現

古代塚を探せ！

カラハの町で聞いた情報により、どうもオーラストーンの1つがサラーム砂漠のどこかにあるという古代塚にあるらしい。さっそく探していく主人公たちなのだが、そこは、アリ地獄や流砂のワナが待ち構えているダンジョンだった。さらに、ダーフの配下のドーンも主人公たちを狙っていた。



○ドーンの悪たくみにより、暴走を開始



○ハイパーメガロと死闘を演じることに



○ドーンを追って移動要塞サンドスコーピオンに乗り込む主人公たち

サンドスコーピオン暴走

ドーンの策略によって、オーラストーンをすべて奪われてしまった主人公たち。ドーンの移動要塞、サンドスコーピオンを追うことになる。サンドスコーピオン内部での死闘の先には、ドーンの悪たくみが待ち構えていた。



しらぬのまきま ともみ れいれい ちやま
 ○白神様の力によって霊界バーンの山へ



・ロボのことが忘れられない
 ・このまま 先之急ぐ
 ○主人公のパーティで、そのまま冒険を続けるのか。それとも別の選択をして…

れいれい ちやま めざ
 霊界バーンの山を目指せ!

バーンの山の呪い

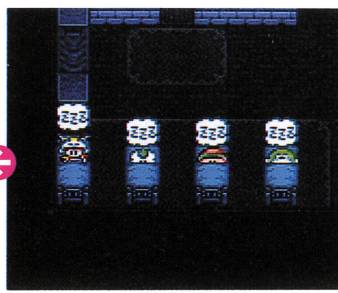
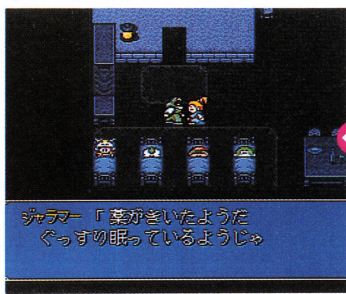
～第4章 その1～

オーラストーン1つが、死者しかいけないという霊界バーンの山にあるらしい。何かいい方法はある?



○ジャラマーの部下が逃げていくのだ

○ジャラマーが襲ってきた。どうする?



○宿屋に泊まったら、夜が更けてから…

○行方不明だったバルテスが登場。主人公たちを助けてくれるのだろうか?



○捕まって地下牢に入れられてしまった

○ジャラマーに詰め寄る主人公たちだが…



ジャラマーのあとを追う、コタの町へ訪れる。この町の奥に白神様を祭る神殿があり、そこにジャラマーがいるらしい。さっそくジャラマーのもとへ向かう主人公たちだが、ジャラマーのワナによって地下牢に捕らわれてしまう。無事脱出することができののか。

キモイの町の二夜

ジャラマーのワナ

わたしの城スカルキーパーまでこれるか!



ろくましよう り
 六魔将の1人
 ファントムクイーン



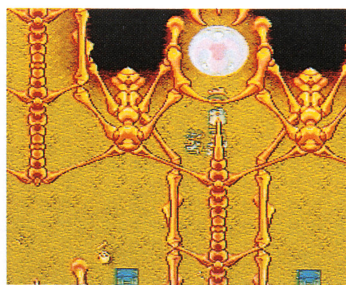
○聖酒オサルに必要な材料はそろったのだが、作るのに時間がかかるらしい…

○おさる洞でお酒に必要な水を入手しようとしたら、ウッキーと出会うことに



オーラストーンのあるバーンの山へ行くには、聖酒オサルが必要らしい。そのお酒を作るのに必要な水をおさる洞に取りに行く主人公。しかしそこに待っていたのは、

聖酒オサルを手



○怪しげな場所にたどり着いた。ここはどこ

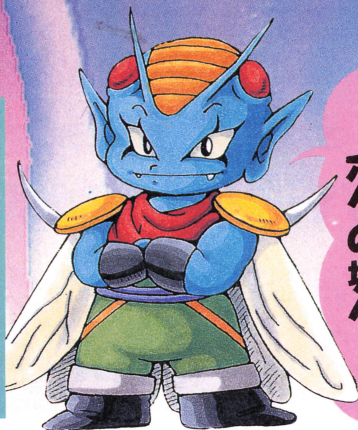
○バーンの山では、悪霊との戦闘が待っていた。無事に目的地へたどり着けるか



バーンの山を訪れた主人公たちだが、そこには悪霊がウヨウヨしている恐ろしいところだった。何か異変が起きているらしい。どうやら六魔将の1人、ファントムクイーンのしわざらしいぞ。

バーンの山での死闘

六魔将の一人ギャブロ

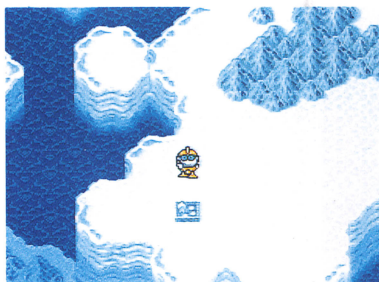


ようこそ ボクの城へ

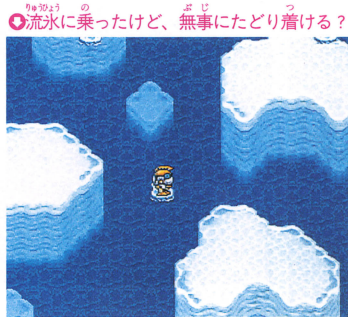
このシナリオは、ドクター・スパナの家から始まり、ロボットのみパーティーで旅立つことになる。バーンの山の呪いのシナリオを終わらせたとしたら、このシナリオの経過をドクター・スパナが話してくれるという感じだ。このシナリオが先の場合は、実際にプレイして確かめてほしい。どちらも最終的には、主人公パーティーとロボットが合流することになるのだ。また一段とパーティー編成の幅が広がることになるぞ。

クリスタルキャッスルを目指せ！ おおいなる変身 ～第4章・その2～

ドクター・スパナの子供、ラチェットとトルクが流水に乗って流され、行方不明に。ロボットが捜しに行く。



島についたロボット。さて、どうしようかな



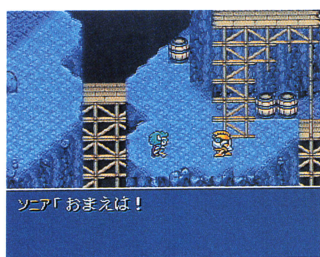
流水に乗ったけど、無事にたどり着ける？



ロボットが稼働。さあ救出のために出発だ

流水に乗って旅立つ

流水と共に流されたらしい子供たちを追って、ロボットも流水に乗ることに。流れついた先が雪におおわれた島。どうもこの島では六魔将の一人、ギャブロによって子供がさらわれているらしい。ラチェットとトルクもそうなのか？

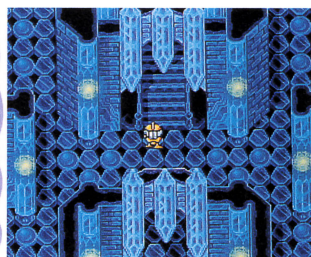


突然現れたギャブロの腹心、ソニアによって捕まってしまうのだ



ソニア「あとで調べたい
牢に入れておきなさい」

ソニア現る



クリスタルキャッスルに潜入したロボット。敵もなかなか強いやつばかりだ

地下坑道での戦い

子供たちを助けるため、クリスタルキャッスルに潜入するロボット。しかし、その城内でギャブロの腹心、ソニアが立ちふさがる。あつさりとおぼろげに捕まってしまうロボットだが、脱出することができのうか。また、捕まっている子供たちの安否が気になるだろう。



ギャブロの体に異変が起きている！

ギャブロ、ンチン！



ソニア「ギャブロ様 危ない！」

ドーンの攻撃がギャブロを襲う。はたしてこの結末はどうなるのだろうか？



ソニアの考えで、ギャブロのもとに連れていかれるロボットなのだが…

ドーンの悪だくみ

ソニアの考えにより、子供好きのロボットとギャブロが会うことになるのだが、それをドーンの策略に使われてしまう。爆発により吹き飛ばされてしまうロボット。落ちた先は、ジエムの村。この村の人たちに子供の救出を頼まれ、再度ギャブロのもとへと向かう。

ギャブロは どうなる？



橋を渡ろうとしたら氷の塊が落ちてきた



ロボットとギャブロが協力してドーンのもとに向かう。ドーンに追いつけるのか？



自分をワナにはめたドーンに対して復讐に燃えるギャブロ。そのギャブロを助けてほしいとソニアに頼まれたロボット。協力しつつドーンを追うことになる。はたしてギャブロはドーンのもとへたどり着くことができるのか？ また、ロボットはソニアの願いどおりにながら、ラチェットやトルク、さらに捕らわれていた子供たちを救出できるのだろうか？

ドーンを倒せ！

TVゲーム総合情報週刊誌 ファミマガ Weekly 10月18日 創刊につき

スタッフ大募集

徳間書店インターメディア株式会社では、今年10月18日に、機種にとらわれずにゲームの情報を総合的に取り扱う週刊誌『ファミマガ Weekly』を創刊いたします。そこで、この週刊誌の編集に直接携わるスタッフのほか、既存の隔週3誌『ファミマガ64』『サターン FAN』『プレイステーションマガジン』の編集スタッフおよび営業スタッフを、大々的に募集いたします。チャレンジ精神あふれる人はとくに歓迎しますので、この機に、奮ってご応募ください。

【応募方法】

①履歴書（写真貼・希望職種明記）および②自己アピール文（800字以内）、経験者は③職務経歴書、を同封のうえ、7月19日（金）までに（当日消印有効）、下記の住所までお送りください。書類選考の上、面接日を連絡します。なお、応募書類は返却できませんので、ご了承ください。

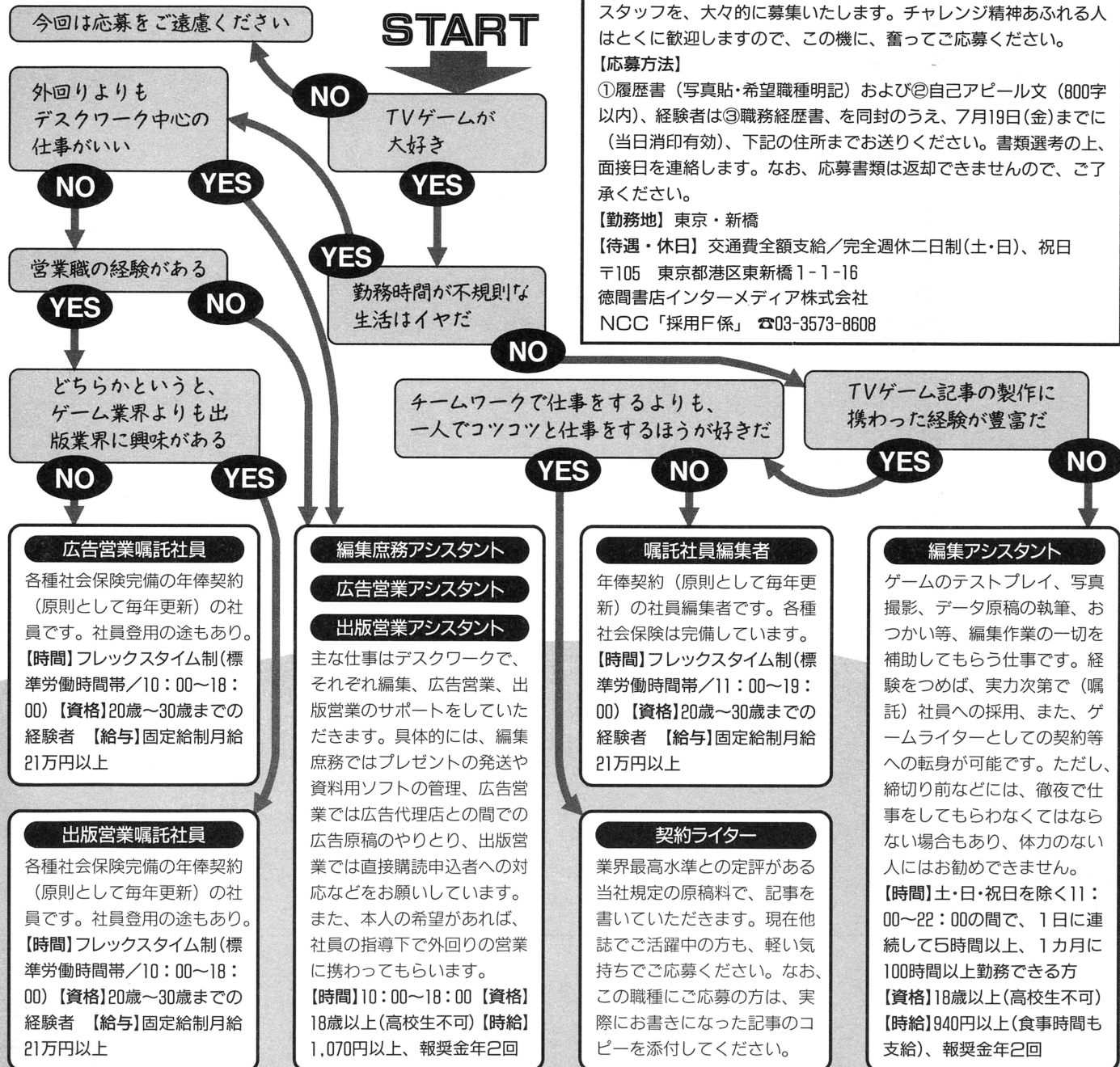
【勤務地】 東京・新橋

【待遇・休日】 交通費全額支給／完全週休二日制（土・日）、祝日

〒105 東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア株式会社

NCC「採用F係」 ☎03-3573-8608



データ攻略

実況パワフルプロ野球 '96開幕版

じっきょう パワフルプロやきゅう
'96 かいまくばん

こんど 今度の『パワプロ』は、現在おこなわれている'96年ベナントレースの開幕データ版。発売直前となる今回は、その気になる全12球団、全選手データをどこよりも早く大公開する。

コナミ 7月19日発売予定

7500円

SFC 野球 24M
バックアップ(最大8)
最大2人同時プレイ可

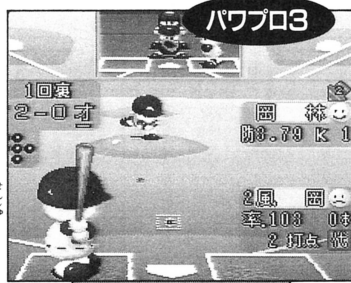
データのみかた

野手データ

選手名	打	守	打点	打率	HR	二塁	三塁	本塁	走	守	特殊技能
熊田哲也	右/右	外	253(3)	7	31	100	15	15	14	HS、蓋	
船橋重紀	左/左	外	307(3)	8	40	78	11	13	10		
土橋勝征	右/右	外	281(4)	9	54	103	12	12	13	チ、逆	
オマリー	左/右	一	302(5)	31	87	132	10	11	9	盗打、AH、PH、体強、チ	
古田敦也	右/右	捕	294(4)	21	76	115	15	11	15	チ、キ	
藤 真司	左/右	外	286(4)	9	31	109	12	7	6	チ	
山田陽貴	右/右	遊	283(4)	19	70	116	14	12	12		
ミューレン	右/右	三	244(3)	29	80	141	12	11	6	PH、体強、チX	
金原栄治	左/右	一	324(4)	1	10	78	8	10	8	チ	
社 虎彦	右/右	二	238(3)	2	20	78	12	11	12	バX	
松 友博	右/右	二	243(3)	1	10	64	10	12	12		
佐藤真一	右/右	二	200(2)	0	0	79	15	12	12		
幸田正広	右/右	二	179(2)	0	1	50	10	12	11		
山口重幸	右/右	三	200(2)	0	1	50	10	10	10		
大野雄次	右/右	二	276(4)	1	11	80	10	8	8	チ	
宮本博也	右/右	二	220(2)	0	4	54	12	12	13		

投手データ

選手名	打	守	打点	打率	HR	二塁	三塁	本塁	走	守	特殊技能	特性
石井一夫	左/左	投	102(1)	1	3	40	10	8	10	右	ピ、ラX	
山田 太	左/左	投	211(2)	0	7	61	10	10	10	右	ピX	
ブルス	右/右	投	281(1)	0	3	30	10	7	9	右	2ピ	
吉井隆一	右/右	投	142(1)	0	1	25	10	8	10	右	2ピ	①
伊藤也一	右/右	投	000(2)	0	0	25	10	10	10	右	4ピ	
伊藤隆一	右/右	投	184(1)	0	3	0	10	8	10	右	5ピ	
高津洋二	右/右	投	333(2)	0	3	25	10	8	10	右	5ピ、リ	②
山田 龍	右/右	投	200(2)	1	2	40	10	8	10	右	5	
伊藤雄光	右/右	投	154(1)	0	2	25	10	7	10	右	3ピ	
宮本博也	右/右	投	000(1)	0	0	0	10	8	10	右	3ピ	



パワプロ3

96年度データに...



変わった!!

開幕データを速攻解析!!

『パワプロ'96開幕版』の選手データは、『3』のものに若干修正を加えた、現在繰り広げられている'96年ベナントレースのもの。去年のデータ(『パワプロ95』)で活躍した選手も、今期の成績如何によってまるで違った起用スタイルになっている。それから、もちろんベナント開幕当初に入団、移籍、改名した選手のデータもバッチリ入っているし、例えばジャイアンツのマリオ投手のように途中から参戦した選手のフォロウも十分にされている。すなわち、今現在熱戦の続くベナントレースとはほぼ同じ最新・最速のデータでプレイできるというわけだ。そこで、発売1週間前となる今回はそのデータのすべてを公開。購入直後からベナントレースに突入できる完全ガイドだ。熱戦の終止符はキミの手で打ってほしい!!

選手データのみかた

ここでは、選手データのみかたを解説。いくつかの能力は略称になっているので注意してほしい。選手名…選手の登録名。打/投…打席/利き腕。守備…選手が一番能力を発揮できる、メインの守備位置。また、内野のどこでもこなせるのだが、メインの場所と比べれば守備能力は落ちる。外…は外野を表す。打点、HR、打率…選手の実績。ミートカール…ミートカール(打球時ボールの当たる範囲)。パワー…打球時の打球の勢い。高…いほど速く、遠くへ飛ぶ。肩…守備時の送球の速さ・距離。走…足の速さ。守…守備時の移動速度。高いほどエラーが少ない。投法…利き腕とフォーム。右…上なら、右オーバースローとなる。横…サイドスローで、下…ガアンター・スローだ。スタミナ…投手の体力を示し、1球投げるごとに減る。また、ピンチになったときや逆転されたときにも減少する。コントロール…制球力。高いほど狙った場所へキチンと球が行く。球速…最大球速。防御率…投手の実績。スラ…スライターの変化率。カー…カーブの変化率。フォ…フォークの変化率。シン…シンカーの変化率。シュ…シュートの変化率。特殊技能…持っている特殊能力。特性…コンピュータの使用傾向。①が完投型、②が中継ぎエース、③がリリーフエース、④が速球多投、⑤が変化球多投。

特殊技能の能力

特殊能力はすべて略称で表記されている。かつこの内が正式名称だ。また、名称のあとに○や×がある場合、○は能力アップ、×は能力がダウンすることを表している。チ…チャンス。ランナーが2塁か3塁にいるとき、能力が変化。左(対左投手)…相手ピッチャーが左投手の場合、能力が変化。逆…逆境。○…7回以降自軍が不利なら能力がアップする。バ(バント)…バントの成功率。内安(内野安打)…内野安打が成立しやすくなる。盗○(盗塁)…盗塁時の初速が向上し、成功率がアップする。AH(アベレージヒッター)…打球がヒットになりやすい。PH(パワーヒッター)…打球が高く飛び、長打になりやすい。流打(流し打ち)…流し打ちのときフェアになりやすい。広角(広角打法)…流し打ち時の打球の威力が高い。HS(ヘッドスライディング)…1塁でアウトになりそうなとき、すべりこんで少し速く塁に着く。体当り…本塁でクロスプレーのとき捕手を突き飛ばす。キ…キヤッチャー…投手のスタミナとコントロールの能力をアップ。○は○より効果が高い。回(回復)…ベナントレースのときのスタミナ回復の速さ。寸X(寸前X)…5回か9回になると能力ダウン。ラX(ランナーX)…ランナーが出ると能力ダウン。リ(リリース)…変化球を直球と同じモーションで投げる。ピンチ…ランナーが2塁か3塁にいるとき能力が変化。

セ・リーグ

広島東洋カープ

野手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	特殊技能
野村謙二郎	左/右	遊	.315(4)	32	75	109	13	15	14	AH、盗○、内安
正田耕三	両/右	二	.274(4)	3	38	72	8	12	13	バ○
ベレス	左/右	外	.250(4)	1	4	90	12	12	12	体当、左○
江藤 智	右/右	三	.286(5)	39	106	140	10	11	6	PH、バ×
金本知憲	左/右	外	.274(5)	24	67	130	12	13	13	PH、左×
緒方孝市	右/右	外	.316(4)	10	43	98	13	15	14	盗○、チ○
高 信二	左/右	二	.378(4)	0	4	68	14	13	13	
西山秀二	右/右	捕	.211(4)	5	27	77	14	11	13	バ○、キ○
前田智徳	左/右	外	.256(3)	4	11	100	15	12	15	左○
浅井 樹	左/右	外	.303(4)	6	16	89	11	12	8	
小早川俊彦	左/右	一	.239(2)	2	14	92	10	9	8	左×
御船秀之	右/右	一	.296(4)	0	6	50	10	8	10	
ロベス	右/右	一	.275(5)	1	11	86	13	12	12	体当、左○
瀬戸輝信	右/右	捕	.256(3)	2	22	56	12	8	9	キ○
町田公二郎	右/右	外	.281(3)	8	22	95	10	12	8	
仁平 肇	右/右	外	.311(4)	2	9	74	10	14	10	盗○

投手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	技特	特性
大野 豊	左/左	投	.086(1)	0	1	25	10	6	10	左	123	147	146	3.07	3	2	2	2	2	ピ○、回x	
チェコ	右/右	投	.076(1)	0	1	25	10	8	10	右	164	120	151	2.74	4	4	4	4	4	ラx	①
山内孝幸	右/右	投	.070(1)	0	3	25	10	8	10	右	127	136	144	3.03	4	4	4	4	4	回○	
近藤芳久	右/右	投	.212(2)	0	3	29	10	10	10	右	103	127	143	4.03	3	4	4	4	4	ピx	
紀藤真一	右/右	投	.208(2)	1	6	55	10	8	10	右	132	158	147	3.87	3	3	3	3	3	ピx、ラx	
加藤伸一	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	120	156	142	3.75	3	3	3	3	3	2ピx、ラx	
佐々岡真司	右/右	投	.200(2)	0	5	38	10	12	11	右	73	165	162	3.05	3	2	2	2	2	回○	③
井上祐二	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	42	157	143	2.88	3	3	3	3	3	回○	②
玉木重雄	右/右	投	.000(1)	0	2	0	10	8	10	右	40	140	143	4.38	4	3	3	3	3		
前嶋 卓	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	25	140	142	1.04	3	4	4	4	4		

セ・リーグ

横浜ベイスターズ

野手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	特殊技能
波留敏夫	右/右	外	.310(5)	5	29	82	15	13	13	AH、
石井琢朗	左/右	遊	.309(4)	2	41	78	13	14	14	AH、盗○、バ○
鈴木尚典	左/右	外	.283(4)	14	58	123	11	10	11	チ○
ブラックス	右/右	外	.273(4)	24	72	141	12	13	13	体当、チx、バx
ローズ	右/右	三	.315(6)	22	97	106	10	12	13	
駒田徳広	左/左	一	.289(5)	6	66	87	11	12	14	体当、チ○、バx
進藤達哉	右/右	二	.217(3)	11	31	88	11	9	13	体当、チx
秋元宏作	右/右	捕	.200(2)	5	19	101	12	6	10	
佐伯貴弘	左/左	外	.284(5)	7	29	99	13	12	11	チ○、左x
嵐山 準	右/右	外	.220(2)	7	29	116	13	11	13	チ○
高橋貴裕	右/右	外	.282(3)	1	6	80	11	11	11	
川端一彰	右/右	二	.143(3)	0	2	60	10	12	12	
谷繁元恒	右/右	捕	.249(4)	6	21	111	13	8	11	キ○
宮里 太	左/右	外	.261(4)	0	7	60	10	13	8	チ○
永永貴司	右/右	三	.163(2)	1	1	80	10	10	8	
水谷恭男	右/右	遊	.258(3)	0	4	56	10	8	10	

投手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	技特	特性
野村弘樹	左/左	投	.250(2)	0	0	50	10	9	10	左	124	183	143	4.45	4	3	3	3	3	ピx	
斎藤 隆	左/右	投	.096(1)	0	2	25	10	10	10	右	188	170	148	3.94	4	4	4	4	4	ピx	
パークベック	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	106	180	138	2.82	4	4	4	4	4		
盛田幸希	右/右	投	.143(1)	0	0	25	10	8	10	右	120	177	149	1.97	3	2	2	2	2	4ピ○	
有働亮也	右/右	投	.087(1)	0	0	25	10	9	10	右	84	146	138	5.38	3	3	3	3	3	2	
三浦大輔	右/右	投	.130(1)	0	3	45	10	8	10	右	135	193	144	3.90	3	4	4	4	4		
佐々木圭治	左/左	投	.125(1)	0	2	25	10	8	10	左	38	180	149	1.75	2	7	7	7	7	リx、ピ○	③
田辺 孝	左/左	投	.091(1)	0	0	25	10	8	10	左	61	120	144	5.53	3	2	2	2	2	ピx	④
島田直也	右/右	投	.125(1)	0	0	25	10	8	10	右	45	159	138	3.57	4	4	4	4	4	ピ○	
五十嵐英樹	右/右	投	.067(1)	0	1	25	10	8	10	右	50	148	143	4.77	4	4	4	4	4		

セ・リーグ

ヤクルトスワローズ

野手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	特殊技能
飯田哲也	右/右	外	.253(3)	7	31	100	15	15	14	HS、盗○
稲葉篤紀	左/右	外	.307(3)	8	40	78	11	13	10	
土橋勝征	右/右	外	.281(4)	9	54	103	12	12	13	チ○、逆○
オマリー	左/右	一	.302(5)	31	87	132	10	11	9	広打、AH、PH、体当、チ○
古田敦也	右/右	捕	.294(4)	21	76	115	15	11	15	チ○、キ○
森 真司	左/右	外	.286(4)	9	31	109	12	7	6	チ○
池山隆寛	右/右	遊	.263(4)	19	70	116	14	12	12	
ミューレン	右/右	三	.244(3)	29	80	141	12	11	6	PH、体当、チx
金森栄治	左/右	外	.324(4)	1	10	78	8	10	8	バx
辻 発彦	右/右	二	.238(3)	2	20	78	12	11	12	チ○
城 友博	右/右	外	.243(3)	1	10	64	10	12	12	
佐藤真一	右/右	外	.250(2)	0	0	79	15	12	12	
幸田正広	右/右	二	.179(2)	0	1	50	10	12	11	
山口重幸	右/右	三	.200(2)	0	1	50	10	10	10	
大野雄次	右/右	一	.276(4)	1	11	80	10	8	8	チ○
宮本慎也	右/右	二	.220(2)	0	4	54	12	12	13	

投手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	技特	特性
石井一久	左/左	投	.102(1)	1	3	40	10	8	10	左	107	124	144	2.76	3	2	4	4	4	ピ○、ラx	
川本 太	左/左	投	.211(2)	0	7	61	10	10	10	左	134	157	148	3.83	3	4	4	4	4	ピx	
フロア	右/右	投	.091(1)	0	3	30	10	7	9	右	123	183	152	2.33	4	4	4	4	4	2ピ○	
吉井理人	右/右	投	.042(1)	0	1	25	10	8	10	右	142	189	146	3.12	4	4	4	4	4		①
田嶋 也	右/右	投	.000(2)	0	0	25	10	10	10	右	100	142	140	4.09	4	3	3	3	3		
伊藤野也	右/右	投	.184(1)	0	3	0	10	8	10	右	143	129	143	1.91	5	2	2	2	2		
高津臣吾	右/右	投	.333(2)	0	3	25	10	8	10	右	38	207	142	2.61				5	5	ピ○、リリ	③
山田 勉	右/右	投	.200(2)	1	2	40	10	8	10	右	44	125	145	4.10				5	5	ピ○	②
伊東昭光	右/右	投	.154(1)	0	2	25	10	7	10	右	75	148	140	4.38	3	3	3	3	3	3ピ○	
宮本貴浩	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	43	192	136	3.43	3	3	3	3	3	回○	

セ・リーグ

読売ジャイアンツ

野手データ

選手名	打	守	打率	HR	打点	PAW	肩	走	守	特殊技能
マック	右/右	外	.275(5)	20	52	123	13	14	14	体当、チ○、バx
川相昌弘	右/右	遊	.261(3)	2	19	65	12	12	13	バ○
松井秀喜	左/右	外	.283(4)	22	80	143	14	13	11	体当、チx
高橋博満	左/右	一	.311(6)	17	65	134	8	4	10	広打、チ○、バx
広沢克己	右/右	外	.240(2)	20	72	147	11	10	6	広打、体当、チx、バx
元木大介	右/右	二	.244(3)	3	25	85	11	12	11	バx
岡田 郁	左/右	二	.206(2)	3	14	82	10	9	10	
村田真一	右/右	捕	.265(3)	13	38	119	12	10	11	
吉岡佑武	右/右	三	.209(2)	4	18	65	12	12	11	流打
仁志敏久	右/右	二	.162(2)	0	0	65	13	13	13	
出口雄大	両/右	外	.263(3)	1	4	90	13	13	11	
杉山直樹	右/右	捕	.297(4)	0	1	50	10	11	10	キ○
長嶋一茂	右/右	三	.172(1)	1	1	110	10	8	11	体当、チx、逆○、バx
高村良郎	両/右	二	.358(4)	0	1	53	11	14	11	内安
吉村純章	左/左	外	.288(3)	4	13	110	9	4	6	
岸川勝也	右/右	外	.236(2)	1	6	80	10	8	10	

投手データ

選手名	打 投	守 備	打率 コントロール	H R	打 点	PAW	肩	走	守	投 法	スタミ ナ	コン トロール	球 速	防 御率	ス ラ	カ ー	フォ ン	シ ュ	技 能	特 殊	特 性
斎藤雅樹	右/右	投	.114(1)	1	7	40	10	12	14	右	168	219	147	2.70	3	4		4	2	ピx	①
ガルベス	右/右	投	.000(2)	0	0	50	10	8	10	右	162	190	150	2.70	3	2		3		ピ〇、ラx	①
横原義一	右/右	投	.067(1)	0	3	32	10	10	10	右	120	163	148	2.88	3	3	4				
河原純一	右/右	投	.111(1)	0	1	25	10	8	10	右	132	147	148	3.31	4		3				
宮本純児	左/左	投	.280(2)	0	0	31	10	10	10	左	123	145	143	3.65		4		3		ピx	
川口和久	両/左	投	.111(1)	0	2	32	10	11	10	左	151	132	146	4.42		4		3		ピx	
西山一宇	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	25	140	152	4.55		4	4			ピx、すx、ラx	
石毛博史	右/右	投	.143(1)	0	0	25	10	8	10	右	35	120	150	4.57		4	5			すx、ラx	
木田雄夫	右/右	投	.211(2)	1	3	40	10	11	10	右	60	177	152	3.40		4				ピx、すx	②
マリオ	右/右	投	.081(1)	0	0	40	10	8	10	右	40	150	148	2.03			6			ピ〇	③

阪^{はん}神^{しん}タイガース

野 手 データ												
選手名	打 投	守 備	打率 三 打点 率	H R	打 点	バ ッ ク	肩	走	守	特殊技能		
和田 豊	右/右	二	.267(5)	1	35	72	10	11	13	流打		
関川浩一	左/右	捕	.295(3)	2	30	95	11	13	11	A H		
クールボー	右/右	三	.278(2)	22	77	114	12	9	4	体当、チ×		
グレン	右/右	一	.256(2)	23	77	110	8	9	8	体当、チ×		
石嶺和彦	右/右	外	.240(2)	9	33	115	12	7	6			
桧山進次郎	左/右	一	.249(3)	8	36	122	12	11	12			
木戸亮彦	右/右	捕	.176(2)	0	6	51	11	8	12	キ○		
久慈照嘉	左/右	遊	.266(4)	1	24	68	11	11	13			
平塚克洋	右/右	外	.302(5)	1	4	100	12	9	10			
鮎川義文	左/右	三	.217(2)	0	4	65	13	11	8			
星野 修	左/右	一	.339(4)	2	12	72	13	13	12			
高波一夫	右/右	外	.100(2)	1	1	65	12	14	11			
新庄剛志	右/右	外	.225(4)	7	37	131	15	15	15	P H		
清水義之	右/右	一	.250(3)	1	5	53	10	11	11			
広沢好輝	左/右	三	.191(3)	0	0	50	10	10	10			
誠 光	右/右	外	.197(3)	4	11	50	11	12	6			

新しく登録された選手は8名。松本聖土投手、林純次投手、中ノ瀬幸泰投手、清水義之内野手、広沢好輝内野手、平塚克洋外野手、高波文一外野手、誠外野手だ。このうち誠選手は萩原から改名登録している。新登録選手のなかでは、ルーキー松本投手が抜群の能力を秘めている。野手は、チーム全体で見ても高い能力を持つものはわずか。なんとカ「タメ虎」の汚名を返上したいが……

投手データ																				
選手名	打/投	守備	打率 カ ン ト	H R	打点	バ ウ ー	肩	走	守	投法	スピ ン	コントロール	球速	防御率	ス ラ	カー ブ	フォ ーク	シン クロ	特技 殊能	特性
湯布敏郎	左/左	投	.057(1)	0	3	33	10	9	10	左上	118	133	137	3.96	3	2	3		ビ、ス	
嶋 恵雄	右/右	投	.085(1)	0	3	30	11	12	右	145	150	143	2.98	3	2	3		ビ、ス		
山崎一夫	右/右	投	.227(2)	0	0	35	10	10	10	右	115	146	145	3.79	2		2	2	ス	①
松木聖士	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	188	189	148	1.96	4	4	4			
郭宇建夫	右/右	投	.091(1)	0	1	26	10	7	10	右	103	110	145	3.37		2	5			
竹内昌也	右/右	投	.083(1)	1	3	50	10	8	右	110	152	142	4.02		4	2			ス、ラ	
古瀬克之	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	43	185	142	3.29	2	2		2	2	③
川原哲郎	右/右	投	.100(1)	0	1	25	10	8	10	右横	60	136	142	3.10	4		2	3		
林 純次	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	60	140	136	9.93	3	3	2			
中/潮幸泰	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	60	140	140	9.45	3	4			ビ、ラ	

千**ち**葉**ば** ロッテマリーonz

野 手 <small>しゅ</small> データ												
選手名	打 / 投	守 備	打率 ミ ン ソ ー レ	H R	打 点	バ ッ ク	肩	走	守	特殊技能		
諸積兼司	左/右	外	.290(4)	1	20	69	11	14	13	AH、盗○、内安		
仁村 徹	右/右	一	.259(3)	8	30	91	11	9	10			
堀 幸一	右/右	遊	.309(5)	11	67	111	9	13	10	AH、盗○、左○		
スバイク	右/右	外	.227(2)	1	8	92	10	8	10	体当		
初芝 清	右/右	三	.301(4)	25	80	124	10	11	9			
平井光朝	左/左	外	.260(4)	4	49	86	12	13	13	チ○、左×		
南淵時高	右/右	二	.271(5)	4	31	70	11	13	13	チ○		
林 博康	左/左	外	.236(3)	4	12	103	10	11	10			
定諾雅彦	右/右	捕	.185(2)	3	20	80	13	9	12	キ○		
五十嵐章人	左/右	一	.209(2)	4	18	91	11	10	7			
平野 謙	両/右	外	.225(2)	0	12	57	11	11	12	バ○		
ジャック	両/左	一	.067(2)	0	1	85	10	8	10	体当		
山中 潔	左/右	捕	.183(2)	0	3	59	11	8	10			
大村 厳	右/右	外	.271(4)	4	23	80	10	8	10			
田村藤夫	右/右	捕	.186(2)	1	9	60	13	8	13	バ○、キ○		
早川健一郎	右/右	外	.174(3)	0	0	60	13	11	13			

新登録となつた選手は全部で七名。優勝弘投手 吉田
 篤史投手、東瀬耕太郎投手 田村藤大捕手、仁村徹内野
 手、ジャック内野手、スバイフ外野手 早川健郎外野
 手だ。田村捕手は同じく捕手の定詰。捕手よりも守が高い
 ので打撃能力は少々劣る。正捕手として使っていくの
 がいいだろう。ジャック、スバイフ両外人は正直言つて
 大して打てないが、このチームの中ではマシなほうか。

投手データ																				
選手名	打/投	守備	打率 3アウト カール	H.R.	打点	バ ウ ア ー	肩	走	守	投法	ス ピ ン ミ ニ タ	ロ ン グ ス ト ロ ウ	球速	防 御 率	ス ラ イ ア	カ ー ド	フォ ウ	シ ュ ツ	特 技 特 殊 能	特 性
小笠山脩	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	146	177	145	2.80	3	3		3	ビ	
伊東房秀雄	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	150	168	158	2.53	3	3			回、リ	
ヒルマン	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	178	225	138	2.87	4	4	4		ビ、回	①
國川一美	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	104	189	138	3.52	3	2	4			
黒木知宏	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	116	187	146	3.71			4		ビ	④
榎 康弘	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	111	166	140	7.11	4	2				
吉田廣弘	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	34	120	146	1.00			4			
成本年秀	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	41	205	148	2.00			4	3	ビ	③
河本貞之	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	38	154	143	1.84	3	4		2	ビ、リ	②
東瀬耕太郎	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左横	40	120	138	3.12	3	3	3			

中^{ちゅう}日^{にち}ドラゴンズ

野手データ													
選手名	打 投	守 備	打率 ミ ン ソ ル	打点 ミ ン ソ ル	バ ッ ク	打 点	バ ッ ク	肩	走	守	特殊技能		
立浪和義	左/右	二	.301(5)	11	53	106	12	13	14				
山崎武司	右/右	外	.291(5)	16	39	135	10	10	10				
大豊泰昭	左/左	一	.244(4)	24	65	170	10	8	9	PH、体当、チ×、バ×			
バウエル	右/右	外	.355(7)	19	69	116	13	12	8	体当、バ×			
音 重鎮	左/左	外	.267(4)	9	49	97	13	11	14	チ○			
中村 武志	右/右	捕	.256(5)	8	32	82	15	10	14				
稲田 仁	右/右	遊	.225(2)	8	22	110	11	8					
神山 義	右/右	外	.186(3)	2	2	107	10	9	8				
川又米利	左/左	外	.232(2)	2	16	70	10	8	10				
ユールズ	右/右	三	.271(5)	5	10	148	12	12	10	体当、チ○			
彦野利勝	右/右	外	.215(2)	1	20	62	12	10	12				
小森哲也	両/右	二	.242(2)	0	2	60	12	12	12	バ○			
矢野輝弘	右/右	捕	.243(3)	1	5	63	12	12	8				
鳥越裕介	右/右	遊	.195(2)	2	8	66	11	12	10				
金村義明	右/右	三	.177(2)	1	5	80	10	12	10				
栗平 猛	左/左	一	.181(2)	2	7	97	10	9	8	左○			

新登録された選手は10名と多く、遠藤政隆投手、日笠雅人投手、宣銅烈投手、北野勝則投手、コルルス内野手、小森哲也内野手、金村義明内野手、音重鎮外野手、神山一義外野手、そして愛甲猛外野手だ。この中で特に注目したいのがコルルス、宣銅外野手。コルルス選手はパワーも高く、ミートカーネルも大きい。宣投手は防御率こそ高いものの、その能力は抑えの切り札にふさわしい。

投手データ																				
選手名	打/投	守備	打率 三振率	HR	打点	パワー	肩	走	守	投法	スリット コントロール	球速	防御率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技 特殊能	特性
今中慎二	左/左	投	.127(1)	0	1	31	10	12	13	左上	182	180	145	3.29	6	4			リム、ピロ、固	①
遠藤政広	右/右	投	.000(2)	0	0	20	10	10	10	右	120	180	142	6.86	3	3				
山本拓哉	左/左	投	.227(2)	1	1	30	10	12	12	左上	139	194	138	4.82	3		4	2		
村田勝善	右/右	投	.000(1)	0	0	0	8	10	8	右上	90	130	141	6.11	3	4	2			
落合英二	右/右	投	.125(1)	0	0	25	10	8	10	右上	111	185	145	4.76		3	4	2	ピク、サ×	
日登雅二	左/左	投	.000(1)	0	0	25	10	8	10	左上	98	180	145	3.38			4		ピロ	
宮内 賢治	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	40	175	150	5.40		4		5	ピロ、ラ×	③
中山裕喜	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	38	144	145	3.27	3		5		ピロ	③
鹿島 忠	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	30	120	143	4.71	2	2	3			
北野雅則	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左横	30	190	134	5.73	3		2	3		

オックスブルーウェーブ

野手データ													
選手名	打 投	守 備	打率 ミット 率	HR	打点	バ ッ ク	肩	走	守	特殊技能			
イチロー	左/右	外	.342(5)	25	80	119	15	15	14	盗打、AH、盗○、内安			
田口 壮	右/右	外	.246(4)	9	61	89	13	14	14	チ×、バ○			
ロ・J	左/左	一	.268(2)	16	60	120	10	18	6	逆○			
ニール	右/左	一	.244(3)	27	70	139	10	6	10	体当、チ×、左○			
小川博文	右/右	二	.272(4)	6	38	103	11	12	12				
中嶋 聡	右/右	捕	.267(2)	3	33	82	15	9	13	逆○			
高橋 智	右/右	外	.262(3)	5	14	120	10	7	9	体当			
本西厚博	右/右	外	.234(2)	1	24	69	13	12	14	バ○			
大島公一	両/右	二	.192(4)	0	20	57	10	12	11	AH			
藤井康雄	左/右	外	.237(3)	14	49	132	11	10	11				
四條 稔	左/左	一	.235(4)	0	0	80	12	12	11				
福良淳一	右/右	二	.278(4)	4	19	84	13	13	14	AH、バ○			
嘉勢敏弘	左/左	外	.224(4)	0	0	85	13	13	12				
斉藤秀光	右/右	遊	.263(2)	0	0	60	12	12	13				
三輪 隆	右/右	捕	.248(3)	1	17	80	12	10	11	キ○			
馬場竜史	右/右	三	.262(3)	1	33	75	12	11	14	バ○			

新宮鎮選手は、四條堀内野手、斎藤秀光内野手、大島公一外野手、轟勢敏弘外野手の4名。そのなかでは、轟勢選手が機動力がすごい戦力になるだろう。さて、リックスというエイチロー選手なのだが、その能力がやさすぎ、という感じ。打つてよし、走つてよし、守つてよし。さらに特殊能力も豊富とくれば、まさに非の打ちどころのない名選手だ。彼を中心にした攻め方を。

投とう手しゅデータ																					
選手名	打 投	守 備	打率 カミ ント	打 点	打 点	肩	走	投 法	ス ピ ン	ス ピ ン	球 速	防 御 率	ス ラ	カ ー	フ ォ	シ ュ	特 技 殊 能	特 性			
佐藤雅則	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	7	10	右上	141	151	144	3.86	2	2	3	2	回×	④	
野田浩司	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	13	右	156	158	144	3.08	3	3	6		リリ	①		
長谷川滋利	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	154	186	140	2.89	3		3			①	
星野伸之	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	167	214	136	3.39		6	3			①	
小林 宏	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	146	157	142	2.88				4	ピ○	④	
高橋かつ	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右上	138	170	140	2.67			3	3			
平井正史	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	44	235	157	2.32	2	1	4		回○、リリ	③	
野村真仁	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左上	30	204	149	0.98				5	5	リリ	②
鈴木 平	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	右横	33	183	139	4.76					4			
清原健一	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	28	201	143	2.50	4		4	4			

野手データ

選手名	打	守	打カミ	H	打	バ	肩	走	守	特殊技能
投	備	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット
デュシェン	左/右	外	.249(3)	25	61	129	13	12	12	体当
広瀬哲朗	右/右	外	.267(3)	2	35	72	13	13	13	流打、HS、チ○、バ○
片岡篤史	左/右	一	.224(4)	6	39	127	10	11	10	チx
田中幸雄	右/右	遊	.291(3)	25	80	125	14	11	14	
ブリトー	右/右	外	.313(3)	21	50	151	10	6	6	PH、体当
渡辺浩司	左/右	二	.246(3)	3	45	89	10	13	11	
井出竜也	右/右	外	.228(2)	9	46	93	13	14	14	
安田秀之	右/右	捕	.257(3)	0	3	90	12	8	12	
上田佳範	左/右	外	.226(2)	4	16	115	15	12	13	チx、逆○
山口昌徳	右/右	捕	.200(2)	5	13	110	12	6	10	
藤島誠剛	右/右	外	.136(2)	1	6	80	11	11	12	
五十嵐一	右/右	外	.306(4)	0	8	54	10	10	10	
山下和彦	右/右	捕	.205(2)	0	6	50	9	8	12	
金子 誠	右/右	二	.333(4)	0	0	68	10	13	8	
小川皓市	左/右	三	.150(2)	0	9	72	12	11	6	
川名慎一	右/右	外	.236(2)	0	6	59	10	13	10	バx

このチームの新登録選手は、パ・リーグでは少ない。下柳剛投手、黒木純司投手、安田秀之投手、金子誠内野手だ。この中では投手がなかなか豊作で、下柳投手と黒木投手はかなりの変化球を持っている。ただ、防衛率とスリーナが先発投手としては若干不安が残る。野手のほうではこれといって目立った選手はいないので、前年どりのメンバーで戦おう。

投手データ

選手名	打	守	打カミ	H	打	バ	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防衛率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技	特性
投	備	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット
西崎幸広	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	152	142	148	3.61	4	4	4				
下柳 剛	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	100	130	145	4.05	2		5				
若本 勉	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	132	168	140	3.07		5	2		2		
クロス	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	170	191	138	3.04	3	3	4			回○	①
黒木純司	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	100	150	145	4.50	4	3					
今岡 勝	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	100	120	142	4.53	5	3					
金石組人	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	37	184	142	2.82	3		6			ピ○	③
芝草宇宙	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	85	120	145	4.79	2	2	2			ピx	
長瀬浩志	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	46	123	145	2.82	2		5			ピx、ラx	
島崎 毅	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	48	130	140	2.00			5	4		回○	②

野手データ

選手名	打	守	打カミ	H	打	バ	肩	走	守	特殊技能
投	備	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット
大村直之	左/左	外	.270(3)	3	19	84	13	13	12	
内匠政博	左/左	外	.277(4)	2	17	79	13	14	13	
中島謙士	右/右	外	.203(2)	0	5	85	10	8	10	
ローズ	左/左	外	.278(4)	3	11	136	12	11	12	体当
鈴木貴久	右/右	外	.253(3)	16	50	129	12	10	11	
山本和範	左/左	外	.201(4)	0	7	130	10	9	9	バ○
中村紀洋	右/右	三	.228(4)	20	64	124	13	10	6	
古久保健二	右/右	捕	.191(2)	3	35	85	13	10	12	チ○、キ○
大石大二郎	右/右	二	.241(2)	4	21	78	9	12	12	
中根 仁	右/右	外	.300(4)	0	0	100	10	13	6	
石井浩郎	右/右	一	.276(5)	6	17	128	10	8	9	チ○
光山英和	右/右	捕	.200(2)	2	11	95	13	8	13	体当、キ○
村上肇幸	右/右	外	.236(2)	8	32	107	14	13	13	
吉田 剛	右/右	遊	.210(2)	3	7	100	11	12	13	
水口栄二	右/右	遊	.268(4)	2	26	62	12	12	11	AH
C・D	左/右	一	.263(4)	2	5	139	10	8	10	体当

このチームの新登録選手は、パ・リーグでは少ない。尾花洋投手、C・D内野手、中島謙士外野手、山本和範外野手だ。C・D、ローズ、山本3選手はいずれもバウのあるバッターで、ミートカールも大きく安打を生みやすい。ただ、打率が少々低めの。大きくはキスといったところ。ちなみに、C・D選手のC・Dとはクリス・ドネルズの頭文字をとったものだ。

投手データ

選手名	打	守	打カミ	H	打	バ	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防衛率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技	特性
投	備	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット
山崎貴太郎	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	162	153	145	3.77	4	4				ピx	①
アキノ	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	140	184	146	3.20	3	3	2		2	ピx	
品田謙士	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	128	125	148	6.16	2	2	3		2	ピx	①
高村 祐	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	154	174	148	1.91	3		4		3		
青柳伊洋	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	134	164	138	2.08		2	2		4	ピx	
酒井弘樹	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	113	128	150	4.18	4		4			ピx	
赤松元之	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	48	132	148	3.23	3	3			3		
池上誠一	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	51	120	138	4.24		4	3			ピx	
清川栄治	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	33	173	135	2.94			4		4		
佐野重樹	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	7	10	右	47	191	138	3.50	3		4	2		ピ○、回○	②

野手データ

選手名	打	守	打カミ	H	打	バ	肩	走	守	特殊技能
投	備	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット
佐々木誠	左/左	外	.271(3)	17	55	123	13	14	14	盗○、バx
高木浩之	左/右	三	.227(3)	0	1	90	12	12	10	
鈴木 健	左/右	三	.252(3)	12	42	114	10	7	6	体当
清原和博	右/右	一	.245(3)	25	64	151	10	9	12	盗打、PH、体当
ジャクソン	右/右	外	.289(3)	20	68	112	14	13	14	体当
田辺徳雄	右/右	三	.256(3)	6	40	93	11	10	8	
伊東 勲	右/右	捕	.246(3)	6	43	93	14	12	15	キ○
松井稼頭央	両/右	遊	.221(2)	2	15	77	12	14	14	盗○
奈良原浩	右/右	遊	.226(2)	0	13	57	13	14	14	盗○
クーパー	右/右	三	.281(4)	1	5	100	14	11	11	体当
高木大成	左/右	捕	.263(4)	0	1	91	10	12	8	
清水雅治	右/右	外	.271(3)	5	20	78	11	13	10	
堀内哲也	右/右	外	.216(3)	14	37	120	12	11	10	PH
河田雄祐	右/右	外	.164(2)	2	10	85	10	13	11	
板井伸一	右/右	一	.227(4)	5	22	60	12	13	12	
森 博幸	左/左	一	.289(4)	4	17	77	10	6	10	

新しく登録されたのは、西口文也投手、高木大成捕手、高木浩之内野手、クーパー内野手、板井伸一内野手、水雅治外野手、河田雄祐外野手の7名。このチームは比較的にコントロールの優れた投手が多いのが特徴で、口投手もその1人だ。カーブとフォークを使い分け、低い防衛率にものを言わせて投球すればエースとして使っていけるだろう。野手ではクーパー選手の打力が高い。

投手データ

選手名	打	守	打カミ	H	打	バ	肩	走	守	投法	スタミナ	コントロール	球速	防衛率	スラ	カー	フォ	シン	シュ	特技	特性
投	備	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット	ミット
渡辺久信	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	124	126	145	5.86		4	4		3	ピ○	
西口文也	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	118	180	147	1.88		5	4				
郭 泰源	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	120	140	145	2.54	3		3		2	ピx、ラx	
横田大剛	左/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	114	127	144	3.81			5			ピx	
石井文裕	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	151	215	145	2.73	3	3	3		2		①
新谷 博	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	138	188	146	2.93		2	4		2	ピ○	①
鹿取義隆	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	7	10	右	60	207	139	2.42	3			4		ピ○、回○	②
斎藤哲也	右/右	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	右	43	184	142	1.92	2			5		リリ、ピ○	③
竹下 潤	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	62	137	140	2.42		4	4			ピx	
若本武広	左/左	投	.000(1)	0	0	0	10	8	10	左	31	192	138	1.94		4	3				

野手データ

選手名	打 投	守 備	打 率 ミ ット	H R	打 点	バ ッ ク	肩	走	守	特殊技能
松永浩美	両/右	三	.238(3)	3	21	91	10	11	13	
村松有仁	左/左	外	.308(3)	0	13	77	12	15	13	AH、HS、盗○、キ○
秋山幸二	右/右	外	.267(3)	21	66	135	13	13	14	
小久保裕紀	右/右	二	.266(3)	28	76	157	12	13	14	PH、盗○
藤本博史	右/右	一	.264(2)	11	58	104	10	11	10	体当、チ○、左○、バ○
吉永幸一郎	左/右	捕	.293(4)	8	34	125	14	10	8	体当
ラティエ	右/右	外	.339(4)	3	10	113	12	12	12	体当
川越 透	右/右	捕	.253(3)	0	8	61	11	11	12	
浜名千広	左/右	遊	.276(4)	1	28	80	13	13	12	盗○
石毛宏典	右/右	三	.200(2)	1	11	77	10	8	10	
山口裕二	両/右	外	.211(2)	1	10	83	10	13	12	
堀上谷広志	右/右	三	.250(3)	1	9	63	12	13	12	
坊西浩治	左/右	捕	.167(2)	0	8	59	11	8	10	
山崎賢一	左/左	二	.228(2)	1	12	77	10	8	10	チ○
本間 満	両/右	三	.176(2)	0	2	60	10	8	12	
岩井基安	左/右	外	.257(5)	0	12	65	10	9	10	AH

血統理論が完成

DERBY STALLION 96

さいきょうばの でんどう



『ダビスタ』シリーズには、それぞれ最強となる配合パターンがあった。『96』ではやはり、新たに加わった「面白い配合」を言んだ配合が、最強馬育成のカギとなる。そこで今回は、「面白い配合」の謎を徹底的に解明する。

「ダビスタ」で最強馬を生産するためには「血統」というものをよく考えなければならぬ。その血統の特徴をうまく引き出すためにニックスやインブリードがあるのはみなさんも存じだろう。『96』では新たに「面白い配合」という血統の生かし方が登場して、今まで以上に最強馬の生産が難しくなっている。ニックスは馬の能力を全体的に引き上げて、インブリードはその血統ごとに、各パラメータを上昇させるという効果があった。では「面白い配合」にはどのような効果があるのか？ まず第一に、父と母の底力がAのとき「勝負根性」を持っています」という牧場長のコメントを100パーセント引き出せる馬が産まれる。これにより、勝負根性を常に平均以上の値にして、馬の生産をすることができる。第二に、スピードの上限が高くなるということだ。

○父と母の底力がAならば、このコメントを100パーセント引き出せる

ファミマロコ 3歳 父：マルゼンスキー 母：ファミマ (トニービー)

520kg 鹿毛 成績 0戦 0勝 0走 0失 0重 0欠

右芝 0 0 0 0 0 0
左芝 0 0 0 0 0 0
左ダ 0 0 0 0 0 0

クラス：新馬 本賞金 0万円 総賞金 0万円

3歳になりました 抜群の勝負根性を持っています

サンデーサイレンス ヘイルトゥリーズン

父：ヘイロー 母：ヘイルトゥリーズン

父：ターントウ 母：エジミックボム

父：アンダースタンディング 母：プロミッドランド

父：モナルナス

青鹿 Fee 2500万円

この馬にしますか？
なかなか面白い配合です
わかりました では種付けします

○ニックスやインブリードがあっても、このコメントが出てくれれば簡単だったのに...

今週の「面白い配合」おもしろい

「面白い配合」のメリットが、勝負根性の強化とスピードの上限の上昇にあるのなら、最強馬の生産に欠かすことのできない要素といっても、過言ではないだろう。その「面白い配合」を十分に活用するためには、生産した馬が確実に「面白い配合」となる方法を考えなければならぬ。もちろん、種付けのときの「面白い配合」であること、その配合が「面白い配合」であることはわかる。しかし、ニックスやインブリードが加わっている、そのコメントが優先されてしまつて、「面白い配合」であるかどうかかわからないのだ。ではどうすれば「面白い配合」かどうか確実に判断できるのだろうか。まず「面白い配合」で勝負根性が100パーセント出ることから毎回「勝負根性」を持っています」とコメントされる配合は「面白い配合」ということになる。しかし、これは限定された状態でしか見分けることができないので、有効な判断方法とはいえない。やはり、正確に判断するためには「面白い配合」のしくみを知る必要がある。では「面白い配合」は、どのような条件で成立するのだろうか。左に「面白い配合」の代表的な例を挙げてみたので、これをもとに説明していく。まず、種牡馬と繁殖牝馬の血統を各4つに分類する。そして、その血統がどの系統に属しているのかを調べよう。左の例では、サンデーサイレンスとカッティングチースの、それぞれ3代まえ（父父父・母母母）の血統を分割して、それがどの系統に属しているのかを調べる。サンデーサイレンスのタレントウ、コスミックボム、プロミッドランド、モンバルナスがそうだ。これらの血統を次のページの「12系統の血統データ」と照らし合わせると、タレントウが①ネアルコ・ファリス系、コスミックボムが②エクリプス系、プロミッドランドが③テイ系、

面白い配合になる例				
サンデーサイレンス (Fee 2500万円) ヘイルトゥリーズン系				
父 ヘイロー	父父 ヘイルトゥリーズン	父父父 ターントウ	①	
全体的に能力が高い。ニックスもできる血統なので、使用頻度は非常に高い	はははち 母父 アンダースタンディング	はははち 父母父 コスミックボム	⑨	
		はははち 母父父 プロミッドランド	⑤	
		はははち 母母父 モンバルナス	⑦	
カッティングチース (基本額 1500万円) ニアークティック系				
父 ノノアルコ	父父 ニアークティック	父父父 ネアルコ	①	
この値段なのにスピードがずば抜けて速い。インブリードも比較的楽だ	はははち 母父 ポリック	はははち 父母父 ヘイスティロード	⑤	
		はははち 母父父 レリック	⑪	
		はははち 母母父 ハニウエイ	③	

※攻略記事およびデータは、編集部独自の調査にもとづくものです

そしてモンバルナスが⑦ハンプトン系に属しているのがわかる。カッティングチースも同じように、①ネアルコ・ファリス系、②エクリプス系、③テイ系、④マツチエム系、⑤フエアウェイ系に別れていることがわかる。ここで、種牡馬と繁殖牝馬の合計8つの血統が、6種類以上の系統に分かれていれば「面白い配合」になるわけだ。サンデーサイレンスとカッティングチースの場合、①と⑤がそれぞれ重複しているが、これらも含めて合計6種類あるので「面白い配合」となる。この方法によりニックスやインブリードと同時に「面白い配合」を活用することが可能になる。そして、種付けするまえに「面白い配合」がわかるので計画的に「面白い配合」の組み合わせで種付けができるようになる。これで「面白い配合」の十分な活用が可能になったわけだ。

タビスタの変なワフサ 制作者と税金 制作者の蘭部氏が、たぐさんの税金を支払つたので、「タビスタ」の次回作では税金イベントもちよつと変わるはず。

これで、ニックスやインブリードと同時に「面白い配合」ができるようになったが、ニックスやインブリードと「面白い配合」を両立させることは意外と難しい。なぜなら、インブリードは血を濃くすることになるのに対して「面白い配合」は血を薄くすることになるからだ。特に、血統の主流となっている①ネアルコ・ファリス系は、ほとんどの馬が入っているのだから、妨げとなりにかたない。また、ニックスも同じ系統に属しているものが何種類かあって「面白い配合」のじやまになる。

では、「面白い配合」の妨げにならないような、ニックスとインブリードの利用方法は無いのだろうか。答えは意外と簡単だ。同じ系統は3種類まで重複しても「面白い配合」になるので、1つのインブリードに的をしほり、そのほかの系統は重ならないように散らす。ニックスも同じように重ならないように系統を考えて、そのほかの血統を配置しよう。計画的な配合が「面白い配合」の力となるぞ。

ニックス・インブリード・面白い

<p>「面白い配合」が隠されているぞ</p> <p>ネイティヴダンサーのインブリードと、</p>	<p>「面白い配合」が隠されているぞ</p> <p>ネイティヴダンサーのインブリードと、</p>
<p>「面白い配合」が隠されているぞ</p> <p>ネイティヴダンサーのインブリードと、</p>	<p>「面白い配合」が隠されているぞ</p> <p>ネイティヴダンサーのインブリードと、</p>

12 系統の血統データ

①ネアルコ・ファリス系

ネアルコ系・ナスルーラ系・グレイソヴリン系・ゾヴリンパス系・フォルティノ系・セダーン系・ネヴァーセイダイ系・プリンスリーギフト系・ボールドルーラー系・レッドゴッド系・ネヴァーベンド系・ロイヤルチャーチャ系・ヘイルトゥーリーズン系・サーゲイロード系・ハビタット系・ダンテ系・モスボロー系・ニアーケティック系・ノーザンダンサー系・ファリス系

アイリッシュキュッスル・アウンティングクラス・アドミラルバード・アーケティックスター・アローエクスプレス・イエローゴッド・オンアンドオン・カイスノス・カロ・カラムーン・カラード・コックルラ・コーニッシュプリンス・サクラシンゲキ・シグナルライト・ジャイバル・ストレイタス・セクレタリアト・タイラント・ダライアス・ダンテ・ターントウ・デリングドゥー・ドン・ナイスダンサー・ナシユア・ナッシュビル・ナンタラ・ニシャール・ネヴァービート・ノノアルコ・ノーマーシー・ハイトップ・バリモス・バーダル・ハーディカヌート・ハードツビー・バーバー・ファイアストローク・ファバージ・フィダルゴ・ブラッシンググルーム・フランシスエス・フリートナスルーラ・ブルヴァウト・ヘイロー・ボールドアワー・ボールドアンドブレイブ・ボールドネシアン・ボールドラッド・ボールドドリーゼン・マダンク・ミルリーフ・モスボロー・ユトリロ・ラジャババ・リファール・ロイヤルチャレンジャー・ロダン・ワットアプレジャー

②シッケル系

(ネイティヴダンサー系・エタン系・レイズアネイティヴ系)

アフマード・アリダー・イクスクリシヴネイティヴ・クリス・シャーペンアップ・ダンシングキャップ・ダンサーズイメージ・ポリネシアン・マーシュアズダンサー・ミスタープロスウェーター

③フェアウェイ系

(フェアウェイ系・フェアトライアル系)

グレートネフュー・コートマージャール・ザノリサイター・ザバイキング・シテラル・ソレイユ・ハニウェイ・バレスティン・ハロウエー・ビッドカーン・ファストネット・ブルービーター・ベティジョン・ボッティチェリ・マーチバスト・メネトリエ・ラティフィケーション

④ファラモンド系

(トムフル系)

コメティスター・ジェスター・シリシーズン・ティムタム・バックパサー・モテルフル

⑤テディ系

(テディ系)

アドミラルグオヤージ・ヴィクトリアパーク・オキュバイ・オルヴィエト・クラフティアドミラル・コモドルエム・サニーボーイ・サーギラハッド・ソードダンサー・タネルコ・ダマスカス・チョップチョップ・ニュープロヴィデンス・バレスティン・アン・パン・ブルドッグ・フルベイズ・プロミスドランド・ヘイステイロード・ボレアリノ・リライアンス・ローマン

⑥スインフォード系

(スインフォード系・ブランドフォード系・プレニム系・プラントーム系)

アフロポリス・アリシドン・ヴァルドロワール・ヴァーテックス・ヴューマノワール・エクスビュリ・クオードラング・クレペロ・コーボーズ・コリレイション・シアクス・シーオーエリン・スノッブ・ティマーレーン・ドナテロ・ハクリョウ・バステッド・パーシャングルフ・ビッグゲーム・マームード・マラケート・ムルヌ・メナウ・ラッキーデボネア・ラパス・リマンド・ルアル

⑦ハンプトン系

(ハンプトン系・サンインロー系・ファイントップ系・ハイペリオン系・オーエンテューダー系・ロックフェラ系・カーレッド系・オリオール系)

アバーナント・アリバイ・イーストン・ヴァンダル・ウィルサマーズ・エルバジェ・カウンテンスアップ・カネチカラ・ゲイタイム・サンクタス・シャターゲイ・スワップス・チャイナロック・ティターミン・テュテナム・テューダーベリオッド・テューダーミンストレル・トラフィックジャジ・フォルリ・ボーサン・マーシャス・モスレムチーフ・モンバルナス・ユアホウスト・ライトロイヤル

⑧セントサイモン系

(セントサイモン系・プリンスローズ系・プリンスキロ系・プリンスピオ系・ボウルセル系・リボー系・ワイルドリスク系)

アレジッド・ヴィミー・ギャラントマン・グロースターク・シカンブル・シャルロットヴィル・スコット・ダイアトム・テネラニ・トムロルフ・ヒルプリンス・ヒンドスタン・ファラモンド・プリンスジョン・ムーティエ・ラウンドテーブル・ワードン

⑨エクリプス系

オルジニ・オンリーフォアライフ・ガーサント・コズミックボム・サウンドトラック・シャントール・ベタービー・マダア・ライジングフレーム

⑩オーランド系

スパイソング・ダブルジェイ・ベターセルフ・ラフンタブル・ロイヤルノート

⑪マッチェム系

(マンノウォー系・レリック系・インテント系)

インリアリティ・クラナック・シルバースター・チャモセア・ノウンファクト・ヒューソンアルダン・プリシプティック・ミスターブッシャー・ユアハインス

⑫ヘロド系

(トウルビオン系・クラリオン系・マイバブ系)

アルバール・アンビオリックス・ガルカドール・クレイロン・ジェベル・タカラヤマ・ダンティール・トウルノワ・ハヤタケ・パーソロン・ファーストフィドル・ブルーデント・メディアム・リュティエ・ルポーブラン・ルルヴァンステル

8月の音声連動番組は『BSシムシティ』!

7月14日~7月27日情報号

サテラビューステーション

人気の音声連動番組に、シミュレーションが初登場。その名も『BSシムシティ 街作り大会』だ。放送は8月、夏休みは街を作ろう。

**サテラビューステーションに
興味を持った人は**
※スーパーファミコン放送を受信するために必要な
「サテラビューセンター」にお問い合わせ下さい。
電話番号は、東京03-5561-0000、大阪06-6600-0000です。詳細は任
意。

**音声パートから
市民の生の声**
『シムシティ』とは、プレイヤー
が市長になって街を発展させてい
く(人口を増やす)ゲーム。ひと
くちに発展させるというつも、犯
罪を取り締まったり、住宅地を建
設したり、交通網を整備したりと
やるべきことは数えたらキリがな
いの。BSシムシティでは、
放送される4週間のうち、1週間
ごとに違った街(マップ)が用意
されている。決められた1時間と
いう時間のなかで、どれだけ街を
発展させられるかを競うわけ。

用意される街はスイスの首都ベル
ンや、アメリカの都市デトロイト
など、実在する街もあるから、ち
よと浸っちゃうぞ。それから、
音声面では、市民の代表たちがじ
かに市長であるプレイヤーに不満
をぶつけてくる。こういう問題
もなかなか解決していかねばな
らな。また、時間によって海
底火山が爆発!なんてのも。こ
れらのイベントは全国一斉に発生
する。プレイヤーの片腕で、登
場したプレイヤーの片腕)のアド
バイスを聞いたり、銀行からお金
を借りたりしながら市民の住みや
すい街を開発しよう。

市民の声を聞きながら

『BSシムシティ』の街作り大会は、8月4日~30日の期間放送さ
れる。'91年に発売された『シムシ
ティ』を使用した音声連動番組で
放送枠は毎週月~金曜の18:00
~19:00と25:00~26:00。SF
C版でなじみのDR.ライトも
生音でしゃべるぞ。

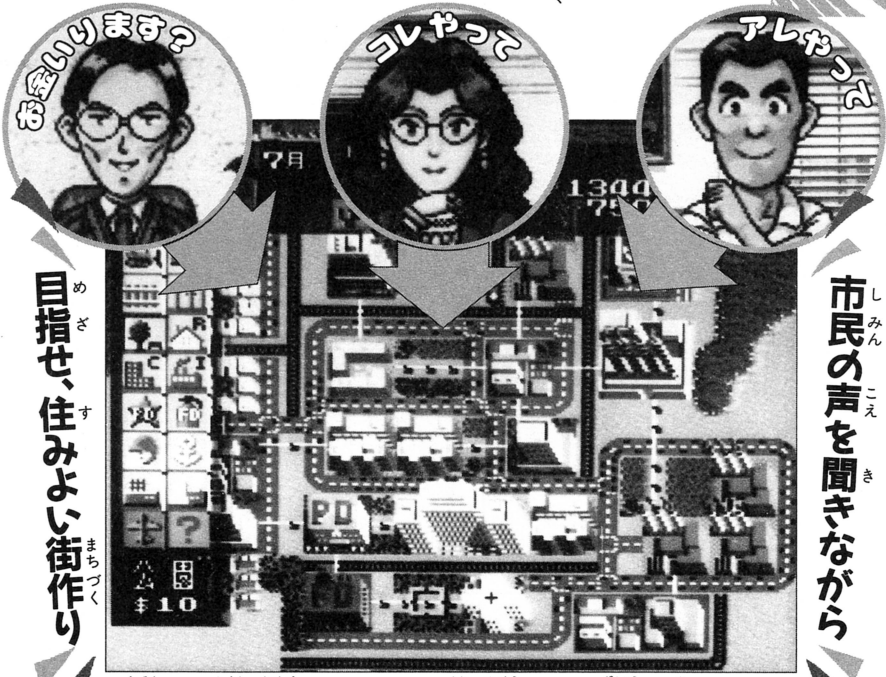
ベースとなるのは
『BSシムシティ』のC版

ワタシで 私も出マース

○チャリィー浜とドン・ガバ
チヨを足して2で割った感じ



Dr.ライト



目指せ、住みよい街作り

○市民たちの不満を解消するにはとにかくお金が必要。ときには銀行から借りてでも...

7月21日~7月27日の番組組表	00 鮫竜・駒データ	12 00 鮫竜・駒データ	7月14日~7月20日の番組組表
	30 オーガニックストーン	30 オーガニックストーン	
	00 かなで〜・対応データ	13 00 かなで〜・対応データ	
	30 タピスタ96・対応データ	30 タピスタ96・対応データ	
	00 お気楽講座	14 00 お気楽講座	
	30 常勝麻雀 天牌・追加データ	30 常勝麻雀 天牌・追加データ	
	00 すこいRPG2	15 00 すこいRPG2	
	30 すこいRPG3	30 すこいRPG3	
	00 BS-Xシューティング	16 00 BS-Xシューティング	
	30 すーばーなぞぶよ通	30 パズル忍たま乱太郎	
	00 BS風来のシレン	17 00 BS風来のシレン	
	※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MU	30 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MU	
	の壺、30からゲーム虎の超大穴	の壺、30からゲーム虎の超大穴	
	00 BSスプリガン・パワード	18 00 BSスプリガン・パワード	
	※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	30 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	
	00 牧場物語	19 00 忍たま乱太郎すべしやる	
	30 忍たま乱太郎すべしやる	30 ピコピコバイレツ	
	00 凄いSTG1	20 00 凄いSTG1	
	30 凄いSTG2	30 凄いSTG2	
	00 鮫竜・駒データ	21 00 鮫竜・駒データ	
	30 オーガニックストーン	30 オーガニックストーン	
	00 かなで〜・対応データ	22 00 かなで〜・対応データ	
	30 タピスタ96・対応データ	30 タピスタ96・対応データ	
	00 お気楽講座	23 00 お気楽講座	
	30 牧場物語	30 忍たま乱太郎すべしやる	
	00 忍たま乱太郎すべしやる	00 ピコピコバイレツ	7月28日~7月29日の番組組表
	30 BS-Xシューティング	30 BS-Xシューティング	
	00 BSスプリガン・パワード	00 BSスプリガン・パワード	
	※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	30 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	



○ポボボクは、キキキキ...キミの
コトをあいあい愛してるんでしょ〜

○まずは雑草を刈って、邪魔な石を
どけて...手間がかかるっらないぜ

じょ ばん ぼう けん かん ぜん
序盤の冒険を完全フォロー

ふうらい
風のミレナ
不思議のダンジョン

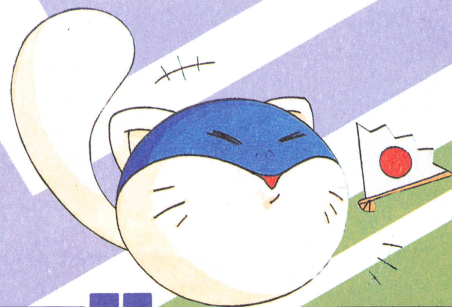
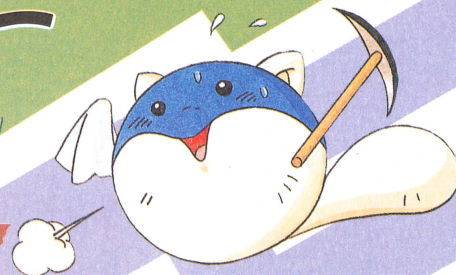
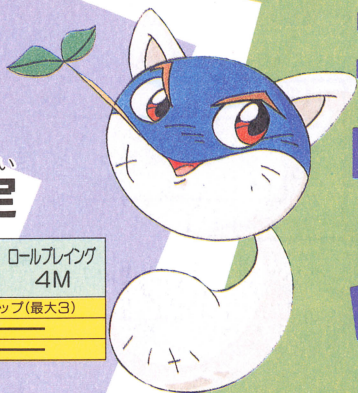
つきかげむら かいぶつ
月影村の怪物

GB

チュンソフト
がつはつばい よてい
8月発売予定

えん
3900円

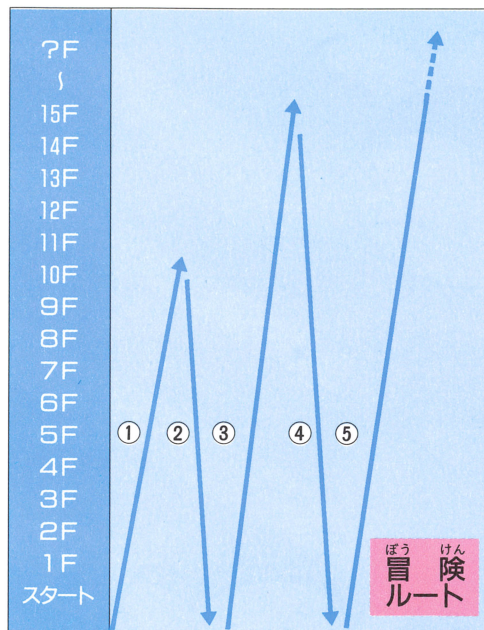
13色対応	ロールプレイング
GB	4M
バックアップ(最大3)	
—	
—	



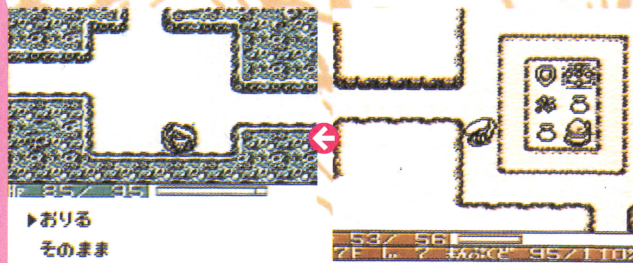
ポケット
こう りやく
攻略ブック



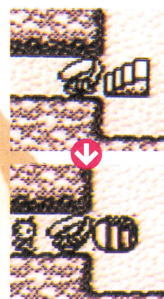
今回の『シレン』は、目的地に到達しても、それで終わじやない。さらにスタート地点まで引き返さなければならぬのだ。ゲームの目的はいくつか用意されており、1つの目的をクリアしたら次へ行く、という形になっている。それで、スタート地点に戻ってくるたび、さらに遠い目的地を目指して旅立つのだ。舞台となるダンジョンは上り階段が果てなく続いているが、途中で特定の人物に話しかけたり、敵を倒したりすると階段の向きが変わってスタート地点に戻ることになる。



アイテムがない!



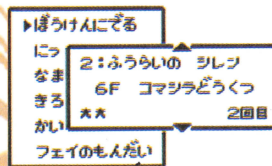
○往きはアイテムが落ちていますが、帰りは落ちてない。出口へと急いだ方がよい



○目的を達成すると、それまで上りだった階段が下りに変わるのだ

	やさしい	ふつう	むずかしい
店	なし	あり	あり
モンスターハウス	なし	あり	あり
アイテム名	識別済み	識別済み	未識別
モンスターの種類	少ない	普通	多い
アイテムの種類	少ない	普通	多い

○「難しい」だと、武器の「土α」の部分と、杖と壺の名前は未識別だ



○セーブデータの右下にある★マークで難易度を区別。1つだと易しい

最初にセーブファイルを作るとき、同時に難易度も選ぶ。難易度は3段階に分かれており、おおまかな違いは左の表のとおり。このほかに、細かいイベン

難易度でアイテムやモンスターが変化

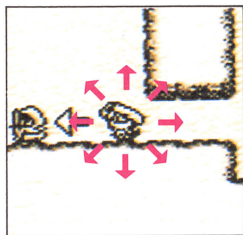


移動不可
壁や柱は、斜めに移動することができないのだ



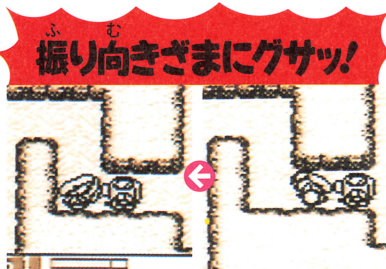
移動可
水路のような場所は、斜めに移動するのが最短距離

8方向に移動

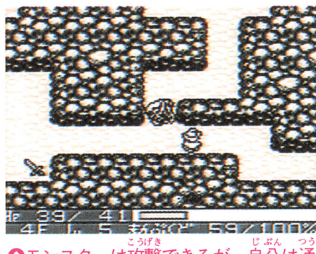


スタートボタンを押すと、矢印が出てその場で方向転換可能

ゲームはターン制で進む、システム上は正方形のマス目の上を、敵味方交互に1歩ずつ進むような形になる。プレイヤーキャラは8方向に移動でき、斜め方向は操作し、入力しやすいような工夫がなされている。最初の方のフロアで移動の練習をし、斜め移動を取り入れて常に最短距離で移動するつせをしよう。



振り向きざまにグサッ!
移動が速い相手には、移動と攻撃を交互に行う



モンスターは攻撃できるが、自分は通常攻撃ができない位置。1歩下ろう

モンスターとの間が1マス空いている場合は、空振りして相手を近寄らせる



移動や武器の空振りしてターンを調整すれば、敵に先制攻撃することがができる。また、敵が多い場合、多少のダメージを負っても通路に退避して戦った方が最終的には少ないダメージで済む。ちよとした知識と正確な移動で、効率よく戦えるのだ。

移動がうまくなればダメージも最少に

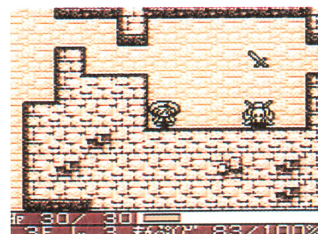


最初の部屋では全体との位置関係を確認



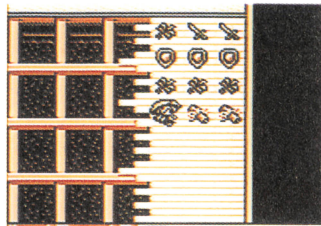
全体マップだ。○が敵、×がアイテム、●がプレイヤーキャラ、□が出口を表す

これまでの「不思議のダンジョン」シリーズとは異なり、画面全体が見える



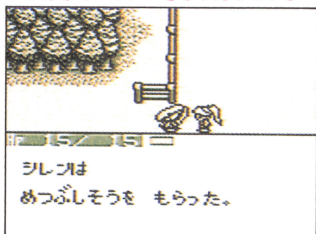
今回はSFC版のように全体マップを常に表示させることはできないが、そのかわり、画面に収まっている部分をいついに見渡すことができる。通路では通常画面、部屋の奥など、画面で見えない部分はマップで確認するなど、使い分けるとターンの節約にもなって便利だ。

通常画面が基本
マップ画面は確認用



○SF版と同じく、倉庫を利用してアイテムを成長させることもできるのだ

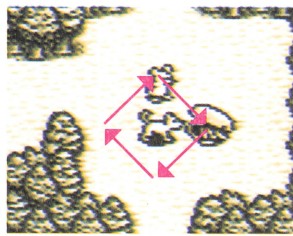
○スタート地点の村での会話も大切。思いがけなくアイテムをもらえることも…



運とテクニクさえあればイッパツでクリアできる…とはいえ、なかなかそういかない人の方世の中には多いはず。そこで、このゲームの本質であるパズル的な部分をちよつとおいといて、運とテクニクを補完してくれる便利なシステムに着目。何となくスルイような気もするが、とりあえずクリアしたい人はぜひお試しあれ。



オートバトル!?



○仲間の周囲を回っていると、仲間がモンスターにダメージを与え続ける

○敵か仲間のそばをすり抜けるようにすると、最高3回攻撃してくれる



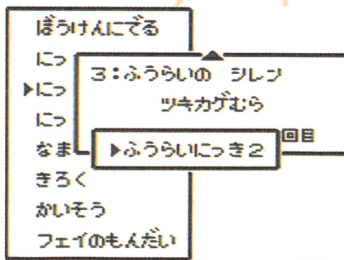
○ニワトリは、効果がランダムで決まる不思議な卵を生む



○ポチのオシッコからは、ステータスが変化する草が生える

今回仲間になってくれるのはイヌのポチとニワトリ。ただ連れて歩いても勝手に攻撃してくれて役立つが、敵・仲間・自分の位置関係を調整することにより、自分は無傷で敵を倒すことができるのだ。もちろん、経験値はすべて自分のモノ。

仲間を利用してラクチンプレイ



○ファイルを写すときは、くれぐれも慎重に



○必要なアイテムを倉庫に送り込んだら、さっさと中断するのもいい

セーブファイルは全部で3つあり、SF版と同じくファイルをコピーすることができ。ファイルのコピーすると倉庫の中身もコピーされるため、貴重なアイテムを失いたくない場合は倉庫に入れてコピーしておくが安心。また、剣や盾を育てる場合は、ある程度育てたら倉庫の壺で送り返し、いったん中断して最初から始めるコマンドを選ぶと手取り早い。

冒険を助けてくれる便利なシステム

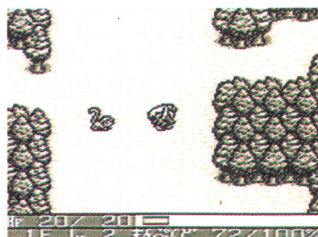
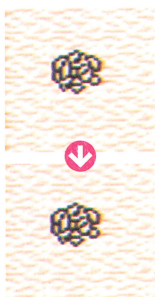


目的達成の最大の敵はモンスターだ。モンスターは寝ている場合と起きている場合とがあり、動いているか、いないかで区別することができる。起きているモンスターは、プレイヤーキャラに近づく性質を持っている。

起きている
○キャラが動いているのがわかる



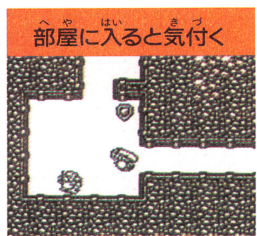
眠っている
○じっと見ていても、動かない



○ごくわずかの例外を除いて、起きているモンスターは必ず近寄ってくる

モンスターの動きをしつかり観察

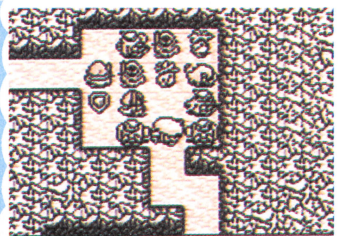
眠っているモンスターが目覚めるタイミングは決まっている。プレイヤーキャラが部屋に入ったときか、モンスターに隣接したときだ。GBのため少し処理が遅く、プレイヤーキャラが部屋に入っても、瞬間的にはモンスターが動き出さない場合がある。うっかり移動して先制攻撃をくらわないように注意。



○通路から1歩入ると、モンスターが気付いて動き出す



○ごくわずかの例外を除いて、隣接すると必ず動き出す



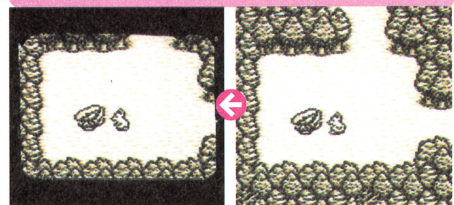
○どのモンスターも、すべて目覚めている

モンスターハウスに入ると全員目覚める！

モンスターと自分は見える範囲が異なる

プレイヤーキャラは画面のすみずみまで見渡してプレイできるが、モンスター側の視界はかなり狭い。SFC版のプレイヤーキャラと同じく、通路では自分の周囲1マス、部屋では部屋の中と、その周囲1マスなのだ。これを知っていれば、モンスターから逃げるのに便利。

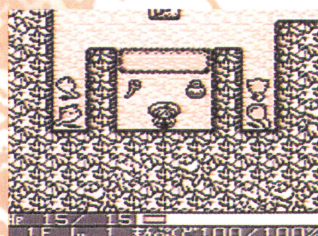
部屋から通路1マスが見える



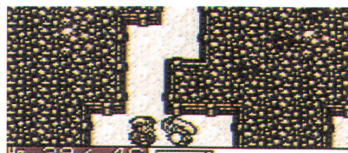
○モンスターの視界を表すと、左のような状態になる



○通路では、見える範囲が極端に狭くなる。逃げるのにはもってこいだ

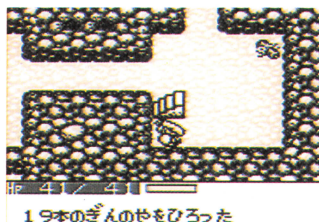


○見えないはずなのに、なぜかプレイヤーキャラに合わせて移動することも



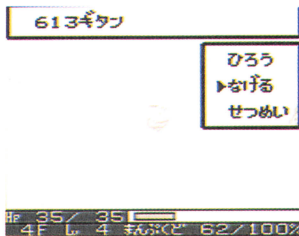
てんしゅ「おきやくさんがおかいあげ
になったアイテムのだいきんとして
3900ギタンいただきます」

○金を払わなければ、通路をふさいだまま

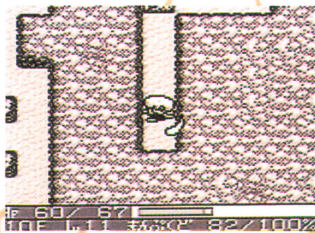


19本のぎんのせもひろった

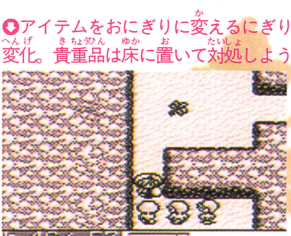
○アイテムの種類も位置もランダムで、
ところどころに落ちているのだ



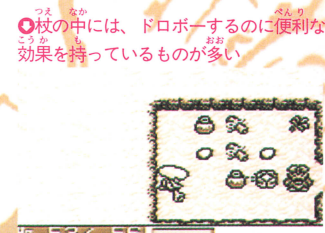
○金を投げると、金額の下1ケタをは
ずした分のダメージを与えられる



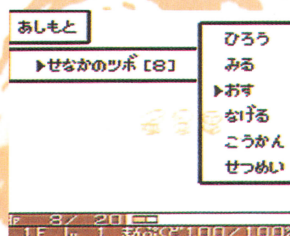
○つるはして出口から店まで通路を掘っ
ていくのも、地道だが確実な方法だ



ドラゴンそうが
おきいおにぎりにかわってしまった

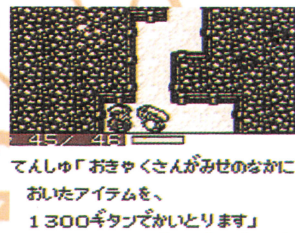


くりのつえをふった



○Bボタンを押しながらアイテムの
所に移動すると、乗ることができる

まずはアイテムを現金化



○ドロボーするときは、持っているア
イテムを全部売って、金に換えよう



アイテムは、基本的には落
ているものを拾って使用して
いく。時には、ランダムで出現
する店から買うことも可能だ。持
てる数は最大20で、SFC版と
同じ。保存の壺を使えば、壺の
容量だけ余分に持てるように
なる。「難しい」に出現する未
識別アイテムは、使ったり、識
別したりして種類を特定できる。

「足元」コマンドの
基礎&応用

条件さえそろえれば
ドロボーは怖くない

アイテムがいっぱいあるときに
ほかのアイテムに乗ると、足元
コマンドで手持ちのアイテムと
交換したり、足元のアイテムを
いきなり使ったりすることがで
きる。これの応用として、手持
ちのアイテムを床に置いて乗り、
アイテムを変化させるモンス
ターの攻撃から守りつつアイテ
ムを使用してほか、落ちてい
る金に乗り、せいで投げようとして壺
に収納することもできる。

識別の巻物ナシでも アイテムは判別可能

「難しい」を選んでプレイすると、剣や盾の「土」の数値や腕輪、杖、壺の名前が不確定名で表示される。剣や盾の場合は装備すると数値がわかるが、それ以外は「識別の巻物」を使わなければ名前や使用回数を知ることができない。だが、これを推測することはできるのだ。

倉庫を使う

最初のプレイで識別したアイテムを倉庫の壺で送り、そのつどアイテムが置かれる場所と名前をメモしておく。次にプレイするときはすべてのアイテムが不確定名に戻っているが、本来の名前は同じなので、メモを見ればすぐに名前をつけられる。



じういナバリのたて*にのった

○新たなプレイを始めるときに、倉庫に入って1つ1つ名前をつけていくのだ

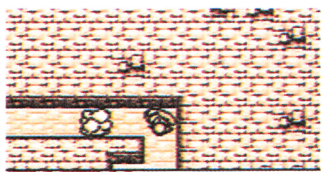
使ってみる

各アイテムは当然ながら異なる効果を持つているので、手っ取り早く名前を知るには使うのが一番早い。ただし、杖と壺は使うと使用回数が減ってしまうし、腕輪なら呪われていた場合にははずせなくなってしまう。また、使ってもすぐに効果がわからない場合があるのが難点だ。



そここのツボ [1] のちかに
どうのつえもいねた

○腕輪は呪われていると困るの
であまりオススメしないが、杖や壺は使って判別するべし



つえ：ふういんをふった

○敵の特殊能力を封じる封印の杖は、特殊能力のない敵に振ると効果が出ない

何も起らない!?

緊急ニュース

発売日は延期!

これまで7月下旬発売予定と発表されていたGB版「シレン」が、ここきて急遽8月に発売日が延期された。今までは7月21日のゲームボーイポケットと同時発売を目指して開発を進めていたのだが、それに間に合う期日までに十

価格で見分ける

不確定名アイテムといえども、本来の種類や使用回数によって販売価格、買い取り価格は決まっている。逆に、それを利用して、価格からアイテムの種類や使用回数を割り出すことができるのだ。この方法だと店にあるアイテムも手軽に判別できる反面、店が出てくるまでアイテムを判別できず、同じ価格のアイテムを区別することができない。



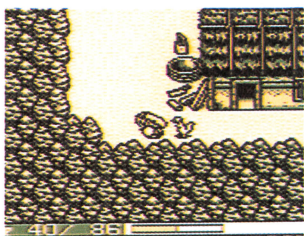
ほしがたのツボ [5] をおいた

○店の空きスペースに1つずつ持ち物を置き、店主から価格を聞いて判別する



アメジストのうでわ
うりね：12000ギタン

○店で初めて見たアイテムがあったら、買わなくてもいいから名前をつけよう



○これから新要素が入ったりして…?

データ編














ゲーム終盤までに出てくるモンスター、アイテムを一挙公開！
今回は数値データのみSFC版のものとなっているが、GB版も基本的にはこれを基にしたものになるので参考にしてくれ。

モンスター

今回のダンジョンに出てくる、ほとんどすべてのモンスターをフォロー。対策はバッチリ。

EASY	NORMAL	HARD	モンスターアイコン	名前	HP	EX	MV	SP	IT	説明	成否	ドレイン	1目
○	○	○		アイアンヘッド	15	200	1	x	x	攻撃力が高いが、防御力はそれほど高くはない。装備が十分でない場合でも、受けるダメージと残りHPに注意して戦えば、見た目ほど恐ろしい相手ではない。	成	ドレイン	1目
○	○	○		いやしウサギ	6	6	1	x	x	ダメージを受けているモンスターがいると、即座に隣にワープしてきてHPを回復してやる。もし見つけたら、ほかのどのモンスターよりも優先して倒そう。	成	ドレイン	1目
○	○	○		エーテルデビル	50	50	1	x	x	普段は目に見えないが、目薬や透視の腕輪を使えば見えるようになる。見えない敵から攻撃されたら通路へ。動き方はランダムで、杖を振ると効果を跳ね返す。	成	ドレイン	1目
○	○	○		おばけ大根	8	8	1	○	x	通常攻撃のほか、タテ・ヨコ・ナナメ8方向、10マスの範囲に毒霧を投げる。攻撃範囲からはすれるよう、ジグザグに移動すると特殊攻撃を回避することができる。	成	ドレイン	1目
○	○	○		オヤジ戦車	30	70	1/2	x	x	タテ・ヨコ・ナナメ8方向、10マスの範囲にダメージ20の砲弾を撃つ。爆発地点に隣接しているキャラもダメージを受けるので、仲間がいる場合は自分がオトリに。	成	ドレイン	1目
○	○	○		★かさタヌキ	?	?	1	x	?	店の中でアイテムや階段に化け、上に乗ろうとすると姿を現して攻撃する。レベルが低いうちは、店の出入口にすぐ逃げられる場所からアイテムに乗ると安心。	成	ドレイン	1目
○	○	○		★かっとびイノシシ	?	?	1	○	?	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラに体当たりをして、アイテムをばらまかせる。また、プレイヤーキャラが向いている方向を変えることもあるので注意。	成	ドレイン	1目
○	○	○		ガマラ	10	5	1	○	○	プレイヤーキャラの金を盗んで、直後にワープする。ワープ後の移動速度は2倍。盗む前に倒すとモンスターが持っている金、盗んだ後なら盗んだ金を必ず落とす。	成	ドレイン	1目
○	○	○		★カラカイおさる	?	?	1	x	?	そこそこ攻撃力が高いが、1匹ずつ戦えば倒されることはない。何匹か同じ部屋にいる場合は、囲まれないよう、部屋の出入口に移動してから戦えば安心できる。	成	ドレイン	1目

※表の見方：HP…ヒットポイント、EX…経験値、MV…移動速度、SP…特殊攻撃の有無、IT…特別なアイテムを落とす、または何かを必ず落とす場合に○。名前の前に★が付いているモンスターはSFC版にはなかったものです。まだ細かいデータが変更される可能性が高いので、今回はHPとEXとITの部分に？が入っています。

EASY	NORMAL	HARD		★カラス天狗	常にほかの強力なモンスターに化けており、本来の姿は不明。マネてるのは外見だけで、攻撃力は低く、移動は1ターン1マスなので1回戦えば見分けられるハズ。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		鬼面武者	強さは並、といったところ。倒したあと5ターンすると亡霊武者として復活し、ほかのモンスターに乗り移ってレベルを上げる。亡霊武者のHPは4、経験値は10。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		ギャザー	攻撃力、防御力ともかなり高い。十分な装備が必要だが、もし装備がなければ、HPをマメに回復するが、アイテムを使って倒すようにしないとかなりキケン。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		くねくねハニー	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラのレベルを下げる特殊攻撃を行う。レベル下げられると、経験値も元のレベルに上がる直前の数値にまで下がってしまう。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		ゲイズ	通常攻撃のほか、催眠術をかけてプレイヤーキャラの所持アイテムを勝手に使わせる特殊攻撃を行う。催眠術は離れていると使えないので、飛び道具で先制攻撃。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		死の使い	攻撃力がそこそこ高いうえに、移動速度がプレイヤーキャラの2倍。どんなに逃げても追いつかれて攻撃されるので、発見したらアイテムを使ってでも倒そう。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		シューベル	通常攻撃のほか、レベル1のモンスターを1匹召喚する。召喚されたモンスターは先制攻撃してくるので、部屋の出入口や通路に退避して隣接しないように注意。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		セルアーマー	通常攻撃のほか、プレイヤーキャラが装備している盾をはじき飛ばす攻撃を行う。次のターンからは同じ攻撃を受けてもダメージ量が増えるので、慎重に戦おう。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		タウロス	普段の攻撃力が高いが、たまに威力が約2倍となる痛恨の一撃を出す。倒したときにランダムで、会心の一撃が出やすいミノタウロスの斧を落とすことがある。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		★ちょうちんぶく	こちらが手出ししない限り決して動くことはない。プレイヤーキャラが攻撃すると動きだし、通常攻撃だけでなく、満腹度を10%減らす特殊攻撃を行ってくる。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		★チンタラ	マムルよりやや強い程度のザコモンスター。特殊攻撃も持っていないので、周りを囲まれないように注意しさえすれば、盾ナシ、武器ナシでもへっちゃらで戦える。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		デブータ	通常攻撃のほか、自分を中心として5×5の範囲に石を投げてくる。プレイヤーキャラが攻撃範囲に入ると、通路にさえぎられていても石を投げてくるので注意。	成仏	ドレイン	1目
EASY	NORMAL	HARD		とおせんりゅう	攻撃力が高いうえ、自分の背後に敵がいると、プレイヤーキャラの下にもぐって背後に回り、はさみうちにしようとする。壁を背にして戦えばはさまれないぞ。	成仏	ドレイン	1目

EASY	NOOK	HARD		にぎり変化 通常攻撃のほか、プレイヤーキャラの所持アイテムをランダムで1つ、大きいおにぎりに変えてしまう。壺も中身ごと1つの大きいおにぎりに変えてしまう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		★にらみヘビ 攻撃力が高く、あつというまにHPが減られてしまう。アイテムをケチらずに使って、1ターンごとにHPとダメージ量を確認しながら戦わないと手遅れになる。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		ぬすっトド 落ちているアイテムや、プレイヤーキャラのアイテムを盗んでワープする。盗む前に倒すとモンスターが持っているアイテム、後なら盗んだアイテムを必ず落とす。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		★ねずみ子分 マムルと同じくらい弱いザコモンスターだ。レベル2になれば1発で倒せるようになるので、それまでは部屋の出入口に誘導して1匹ずつ倒し、経験値を稼ごう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		バコレブキン 壁の中を通り抜け、壁の中から攻撃することができる。プレイヤーキャラは壁の中に攻撃できないので、通路で出遭ったら手近な部屋に誘導して戦うようにしよう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		★ばくだんウニ HPが一定以下の値になると動きが止まり、さらに攻撃するとランダムで爆発する。爆発を浴びるとHPが1ケタになるので、できる限り追い打ちは避けたい。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		ぴーたん ひたすら逃げ回り、倒すと必ずおにぎりを落とす。移動速度が2倍なので、食料目当てでヘタに深追ひすると逆に満腹度が減ってしまい、途中で倒れてしまうぞ。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		ボウヤー 木の矢でタテ・ヨコ・ナナメ8方向、10マス以内に攻撃する。射程範囲に入らないよう、ジグザグに移動すれば攻撃を回避可能。レベルアップしやすいので注意。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		マスターチキン この状態では攻撃力も防御力もかなり高いが、HPが16以下になるとチキンにレベルダウンし、移動速度2倍でひたすら逃げ回る。チキンのHPは4、経験値は200。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		マムル ダンジョン内でもっとも弱いモンスター。さすがにレベルが高いうちに囲まれると危険なので、最初のうちは油断しすぎないようにしように注意して戦おう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		めまわし大根 通常攻撃のほか、自分を中心として9×9の範囲に毒草や混乱草を投げる。攻撃範囲が広いのでファイ打ちをくらいやすいが、アイテムを使って冷静に対処しよう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		★モラビー 序盤に出てくるので特に強いわけではないが、ちょっとした装備がないと少し厳しい。モンスターが多数出現するなど不運に見舞われたら、アイテムで対処しよう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目
EASY	NOOK	HARD		★ヤミウッチー 特殊攻撃がない代わりに、攻撃力や防御力はそこそこ高い。部屋の出入口などに誘導し、1匹ずつ相手にするようにして戦えば、まず問題なく勝てるだろう。	成 仏	ド レ イ ン	1 目

武器 器 き	名 前	価 格	+ 1	SP	強 化	特 徴
	カタナ	800	80	×	6	特殊効果のない武器の中では、2番めの威力を誇る。SFC版では鍛え上げると良いことがあったが、今回は？
	こん棒	240	24	×	2	攻撃力は低いが、さびないのが唯一の取り柄。とりあえず、ほかの武器が出るまでのつなぎとして活用したい。
	成仏の鎌	2000	200	○	4	アンデッド系のモンスターに、通常の倍近いダメージを与える。特に、亡霊武者を倒すときには便利な武器だ。
	つるはし	240	24	○	1	攻撃のほか、壁を掘ることができる。ある程度使うと壊れてしまい、合成すると壊れる要素も受け継がれる。
	どうたぬき	1200	120	×	8	もっとも攻撃力の高い剣。これを合成のベースとし、ほかの特殊能力を持つ剣を加えていくのがベストだ。
	ドラゴンキラー	3600	360	○	7	ドラゴン系のモンスターに、通常の倍近いダメージを与える。攻撃力も高く、ほかのモンスターが相手でも役立つ。
	ドレインバスター	4000	400	○	5	力やレベル、満腹度など、ステータスを変化させるモンスターに通常の倍近いダメージを与えることができる。
	長巻	500	50	×	4	鍛えていくことによって、序盤から終盤まで十分な効果を発揮してくれる中程度の威力の剣。これでクリアも可能。
	1ツ自殺し	3600	360	○	5	ゲイズやアイアンヘッドなど、目が1つしかないモンスターに対して通常の倍近いダメージを与えることができる。
	妖刀かみいたち	5000	500	○	3	1振りて正面、右斜め前、左斜め前の3カ所に攻撃できる。部屋への出入口で使うのがもっとも効果的な活用法だ。

盾 たて	名 前	価 格	+ 1	SP	強 化	特 徴
	地雷ナバリの盾	4000	400	○	3	地雷のワナや、オヤジ戦車など大砲で攻撃してくる戦車系のモンスターによるダメージが、通常の半分になる。
	トドの盾	2000	200	○	3	防御力はイマイチだが、装備するだけでぬすっトドやガマラなど、盗むモンスターに持ち物や金を盗まれなくなる。
	青銅甲の盾	300	30	×	4	そこそこの防御力を持っているので、ほかの盾へのつなぎとして、中盤までは十分持ちこたえてくれる盾だ。
	使い捨ての盾	2000	200	○	30	ダメージを受けるたびに防御力が下がっていく。合成すると、防御力が下がる要素も受け継がれてしまうので注意。
	鉄甲の盾	1800	180	×	7	かなり高い防御力を持っており、終盤まで十分持ちこたえてくれる盾。合成のベースとして使ってもよい。
	ドラゴンシールド	5000	500	○	7	ドラゴンの炎によるダメージを半分にしてくれる。基本的な防御力も、鉄甲の盾に並ぶ高さを誇っており問題ない。
	皮甲の盾	1000	100	○	2	満腹度の減り方が半分になるうえ、さびることもない。序盤では防御力の面からもこの盾を装備するのがベスト。
	百鬼の盾★	?	?	×	5	最高の防御力を誇る盾。これを合成のベースとし、特殊能力を持つ盾を加えていくのがベストな合成のしかただ。
	見切りの盾	7500	750	○	5	敵の通常攻撃を避ける確率が高くなる。敵の特殊攻撃は避けられないが、意外と便利に思うことが多い盾だ。

杖 つえ	名 前	価 格	+ 1	特 徴
	痛み分けの杖	1000	100	どのモンスターからであっても、自分がダメージを受けると、相手のモンスターがまったく同じだけのダメージを受ける。
	一時しのぎの杖	500	50	相手のモンスターを、そのフロアの出口の真上にワープさせる。最初に弱いモンスターをワープさせておけば脱出が楽になる。
	金縛りの杖	1000	100	こちらから攻撃するまで、相手のモンスターを永遠に動けない状態にする。攻撃すると、たとえ外れても金縛りが解除される。
	場所替えの杖	700	70	プレイヤーキャラと、相手のモンスターの位置を入れ替える。吹き飛ばしの杖と併用して逃げたり、ドロボーする時に便利だ。
	封印の杖★	?	?	相手のモンスターの特殊能力を封じてしまう。特殊攻撃だけでなく、移動速度が2倍のものは半分にすることができる。
	吹き飛ばしの杖	500	50	相手のモンスターを10マス吹き飛ばすのと同時に、どんなモンスターにでも5ポイントのダメージを与えることができる。
	身がわりの杖	1000	100	相手のモンスターを混乱させたらえ、周囲のモンスターにプレイヤーキャラだと思わせる。モンスターのレベルアップに注意。

壺 つば	名 前	価 格	+ 1	特 徴
	合成の壺	3500	350	武器・盾・杖を合成できる。1つの壺で武器・盾・杖を同時に合成できるが、同じ種類のものを連続して入れなければならない。
	識別の壺	1000	100	入れたアイテムの正式名称が判明する。名前だけがわかってはいる杖も、入れると使用可能な回数を知ることができる。
	背中の壺	1500	150	押すと、一時的に減っていたHP、力が上限まで回復する。弟切草や薬草よりもスペースを取らずに何度も使えるので便利。
	倉庫の壺	2500	250	入れたアイテムが、瞬時にスタート地点の村の倉庫に運ばれる。ゲーム開始直後は村に倉庫がないので、この壺も出現しない。
	トドの壺	1600	160	押すときに向いていた方向にあるアイテムを1つ得られる。店の中で割ったり、店の外から壺を押してドロボーもできる。
	変化の壺	1000	100	中に入れたアイテムが、ほかのアイテムに変化する。矢が杀っているときは1本ずつ入れてやるとお得なカンジがする。
	保存の壺	1600	—	中に入れたアイテムをいつでも取り出すことができる。おにぎり類は、中に入れておくと腐らない。杖は入れたままで使える。
	やりすごしの壺	1000	—	後ろの数字が多いほど、長いターン数隠れてモンスターをやりすごすことができる。1つの壺で1回しか使うことができない。

矢 や	名 前	価 格	特 徴
	木の矢	10	攻撃力の低い矢。たくさんあったら、遠慮なく使っていこう。遠投の腕輪と組み合わせれば、銀の矢と同じ効果を持つ。
	銀の矢	80	あらゆる物を貫通して飛び矢。モンスターからはすれてもすべてのものを貫通して飛んでいってしまうので、あとから回収できない。
	鉄の矢	40	攻撃力の高い矢。後半の強力なモンスターを相手に飛び道具を使うときは、鉄の矢でないとほとんどダメージを与えられない。

腕 うで 輪 わ	名 前	価 格	特 徴
	遠投の腕輪	1200	どんなものを投げても、先にあるすべてのものを貫通して飛んでいく。壺を投げて割るときは、必ず外してから投げるようにしよう。
	会心の腕輪	10000	これさえ装備していれば、武器を装備していても、していなくても、約2分の1の確率で会心の一撃が出せるようになる。
	回復の腕輪	5000	装備している間は、HPの回復速度が通常の約2倍になる。残念なことに、これを装備している間は満腹度の減り方も通常の約2倍。
	混乱よけの腕輪	2400	回転盤のワナや、混乱草、ゲイズ系のモンスターの催眠術などの影響を受けなくなる。特定のモンスター用として1つ欲しいところ。
	しあわせの腕輪	10000	1ターン経過することに経験値が1ずつ増えていく、楽しく経験値が稼げる腕輪。歩いている途中でレベルアップすることもあるぞ。
	透視の腕輪	3600	フロア中のモンスターの位置、アイテムの位置を知ることができる。これがあれば、効率良くアイテムや経験値を稼ぐことができる。
	値切りの腕輪	10000	ダンジョンの店で店主が価格を言ったあと、「いいえ」を選ぶと半額で買えるようになる。アイテムを売るときは何の効果もない。
	ハラヘラスの腕輪★	?	ターンが経過しても、満腹度が減らなくなる腕輪。モンスターの特殊攻撃や、満腹度を減らすワナでは、満腹度が減ってしまう。
	ハラヘリの腕輪★	?	ターン経過により、通常の倍の速度で満腹度が減ってしまう。皮の盾を持てば、満腹度の減り方を通常の状態に保つことができる。

巻 まき 物 もの	名 前	価 格	特 徴
	あかりの巻物	300	ダンジョン内の出口や、アイテム、モンスターの位置がすべて全体マップに表示される。ドロボーしたいときに使うと便利だ。
	大部屋の巻物	400	今いるフロアが、1つの大きな部屋になってしまう。同時に、柱や水路はすべてなくなってしまい、平坦な地形へと変化する。
	くちなしの巻物	500	口を使った行動が一切できなくなる。具体的には、草・種や食料を食べたり、巻物を読んだりすることができなくなってしまう。
	困ったときの巻物	1000	HPが減っているとき、満腹度が0のとき、敵2匹以上に隣接しているとき、呪われているとき、OGのときなどに助けてくれる。
	混乱の巻物	100	通路では隣接するモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターを混乱させられる。混乱中でも攻撃してくることもあるので油断大敵。
	ジェノサイドの巻物	50000	これをモンスターにぶつけると、その種類の全レベルのモンスターがダンジョン中から消えてしまう。消せるのは1種類だけだ。

巻 まき 物 もの	名 前	価 格	特 徴
	しきべつ 巻きの 識別の巻物	300	不確定名アイテムの正式名称を知ることができる。壺は識別の壺に入れられないので、できれば壺に対して使うようにしたい。
	しんくう 巻きの 真空斬りの巻物	1000	通路では隣接するモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターにダメージを与える。仲間もダメージを受けてしまうので注意。
	ちの恵みの巻物の 地の恵みの巻物	800	巻物を読んだときに装備している盾の強さを1ポイント上げることができる。同時に、盾にかかっている呪いも解くことができる。
	てんの恵みの巻物の 天の恵みの巻物	800	巻物を読んだときに装備している剣の強さを1ポイント上げることができる。同時に、剣にかかっている呪いも解くことができる。
	はくさいの巻物の バクスイの巻物	200	部屋中のモンスターが20ターン眠ってしまい、攻撃しても起きなくなる。起きるとモンスターの移動速度が2倍になってしまう。
	パワーアップの巻物の パワーアップの巻物	1000	これを読んだフロアでだけ、攻撃力が1.5倍にパワーアップする。さらに、この巻物を読めば読むほど、攻撃力を上げることができる。
	ひきあげの巻物の 引き上げの巻物	?	巻物を読んだときに持っているアイテムをすべて持ったまま、スタート地点の村に戻ることができる。レベルは1に戻ってしまう。

草 くさ	名 前	価 格	特 徴
	い 胃拡張の種 胃拡張の種	1000	最大満腹度が10%アップする。最大満腹度をどんどん上げていった場合、最高は200%となる。拾ったらすぐに飲むようにしよう。
	いのち 命の草 命の草	500	HPの上限が5ポイントアップする。HPが上がると打たれ強くなると同時に、HPの回復力がアップする。HPの最高は200だ。
	おとぎり 弟切草 弟切草	100	HPが100ポイント回復し、HPがマンタンのときには最大HPが2ポイント上がる。アンデッド系のモンスターに投げて攻撃できる。
	ごんらん 混乱草 混乱草	3000	プレイヤーキャラが投げると、相手が一定時間混乱する。投げられた場合は混乱するが、通常攻撃以外はふだんと変わらず行える。
	しあわせ しゃあせ草 しゃあせ草	1000	飲むとレベルが1つ上がる。レベルアップ直後に飲むと、次のレベルになるまでの経験値がイッキに入ってくるので、かなりお得だ。
	いねい 睡眠草 睡眠草	5000	プレイヤーキャラが投げると、相手を5ターン眠らせることができる。投げられると5ターン眠ってしまい、何もできなくなる。
	すばや ずばやさの種★ ずばやさの種★	?	飲むと、一定のターン数だけ移動速度が2倍になる。移動速度が普通の敵に対しては、移動と攻撃を交互に行えば無傷で倒せる。
	と 高飛び草★ 高飛び草★	?	プレイヤーキャラが投げると相手が同じフロア内のどこかへワープし、自分が飲むと、自分もフロア内のどこかへワープする。
	ちから 力の草 力の草	500	飲むと力の最大値が1ポイントアップする。力が一時的に低下しているときに飲むと、力の現在値だけが1ポイントアップする。
	てんし 天使の種 天使の種	10000	飲むとレベルが5上がる。落ちている確率が非常に低いので、もし見つけたら超ラッキー。すぐに飲んでレベルアップしよう。
	どく 毒草 毒草	50	ぶつけられたり、飲んだりするとHPが5ポイント、力が1ポイント下がってしまう。モンスターに投げると、攻撃力が低くなる。
	ドラゴン ドラゴン草 ドラゴン草	500	飲むと、向いている方向5マス分まで届く強力な炎を吐くことができる。また、モンスターに投げてダメージを与えることもできる。
	たまたま 復活の草 復活の草	5000	持っているだけで、1つで1回だけ生き返ることができる。壺に入れておくとも効果は発揮されない。効果は発揮した草は雑草になる。
	むこう 無敵草 無敵草	3000	飲むと20ターンだけ無敵になる。危機的な状況やモンスターハウスで使うと効果的だが、ターン数を数えないと袋叩きに遭うことも。
	めぐすり めぐすり草 めぐすり草	50	飲むと普段は目に見えないモンスターや、ワナが見えるようになる。できれば、次のフロアに移ったあとすぐに飲むと効果的だ。
	やく 薬草 薬草	50	HPが50ポイント回復し、HPがマンタンのときには最大HPが1ポイント上がる。アンデッド系のモンスターに投げて攻撃できる。

食 しょく 料 りょう	名 前	価 格	特 徴
	おおい 大きいおにぎり 大きいおにぎり	200	満腹度が100%回復する。満腹度が最大値まで回復しているときに食べると、最大満腹度が2ポイント上がる。ぬるま湯のワナで腐る。
	おにぎり におにぎり におにぎり	100	満腹度が50%回復する。満腹度が最大値まで回復しているときに食べると、最大満腹度が1ポイント上がる。ぬるま湯のワナで腐る。
	おおい 巨大なおにぎり 巨大なおにぎり	300	満腹度が最大値まで回復し、なおかつ、最大満腹度が5%アップする。できれば非常事態まで取っておこう。ぬるま湯のワナで腐る。
	くさ 腐ったおにぎり 腐ったおにぎり	100	満腹度は30%回復するが、HPが減ったうえ、レベルや力が下がったり、混乱したり、ものがちやんと見えなくなったりする。
	おと 卵★ 卵★	?	仲間のニワトリが生んでくれる。満腹度が30%回復するのうえ、HPが回復したり、そのフロアでだけ腹が減らなくなったりする。

第 7 問

★★

目薬を飲めば、パネのワナが見える。下にある大部屋の巻物は、フロア全体を1部屋にし、柱や水路を消し去る効果を持っている。

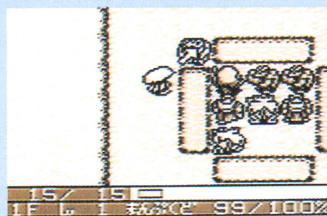
第 8 問

★★

やりすごしの壺に入ると、プレイヤーキャラが消えてモンスターが自由に動き出す。

第 9 問

★★



○どこでかなしぱりの杖を使うかが、この問題をクリアするためのポイント

水路の角を封鎖すれば、安全に進むことができる。モンスターにかなしぱりの杖を使うと、こちらが攻撃するまで反撃されない。

第 10 問

★★

移動速度が1ターン1マスで飛び道具を使う敵からは、ジグザグに移動すれば攻撃を避けられる。矢の有効範囲は10マス、杖は無限。

第 3 問

★

アイテムは水路越しに投げることができる。アンテッド系モンスターには第切草が効く。

第 4 問

★

杖は水路の向こう側であっても、一直線上に目標物があれば効果を発揮する。場所替えの杖は、振ったプレイヤーキャラと、振られた相手の位置を入れ替えるというもの。

第 5 問

★

吹き飛ばしの杖を使うと、相手を一直線上に10マス後退させることができる。あとは、最短距離で階段を自指せば問題ないはずだ。

第 6 問

★



○空いている所はワナだ

アイテムとワナが同じ場所にあることはない。ワナは通常見えないが、ワナのあるマスに向かって攻撃のアクションを行うことによって発見することができる。右下の部屋はワナを避けて最短距離で移動しよう。

序盤20問を フォロー

フェイの問題 ヒント集

SFC版よりも一段とパワーアップの今回の問題。ぜひヒントを役立ててね。

第 1 問

★

パワスイの巻物を読むタイミングがポイント。パワスイの巻物を読むと、階段にたどり着くまでは余裕で敵が眠り続けてくれる。拾ってすぐに読むとちよつと早い…。

第 2 問

★

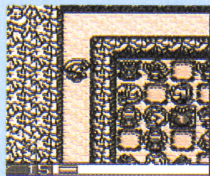
水路の角は、斜めに進むことができる。最短距離で行こうと思うとなかなかたどり着けないが、進めるところを見つけて少しずつ進んでいくと、いずれ階段にたどり着けるはず。

第18問 ★★★★★

警報のワナガポイント。一時しのぎの杖は何匹にも使うことができる。最初に振られた相手は階段の真上に移動するが、次からはそれに隣接するようにして移動していく。階段の上の敵さえ倒せれば、カンタンに脱出可能。

第19問 ★

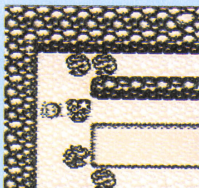
ジェノサイドの巻物を投げると、基本的には敵1種類を消すことができる。遠投の腕輪をはめて投げると、一直線上にいるモンスターすべてが、何種類であってもまとめて消える。



全種類が一直線上に並んでいる場所を探せ

第20問 ★

困ったときの巻物の効果として、モンスター2匹以上に隣接していると、相手を金縛りにしてしまうものがある。巻物の効果は、ワナにかかって混乱しているときでも問題なく発揮される。



上に乗って回転するワナの

第15問 ★★★★★

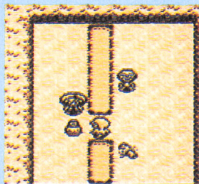
トドの毒を使うと、水路越しでも一直線上にあるアイテムを入手できる。最短のターンで行動すれば、すんなりとクリア可能。ぬすつトドがワープしたら、とりあえず倒すべし。



トドのツボ【1】をおした

第16問 ★★★★★

まずは、最初に落ちているアイテムを使って装備を整える。その間にモンスターが左側に移動してこないよう、水路の端には1ターン以上停止しない。モンスターのにぎり変化は、プレイヤーキャラのアイテムを大きいおにぎりに変えるが、足元であれば手出しできない。



ダメージ覚悟で壺の上に移動

第17問 ★★★★★

モンスターを引きつけしないで、すぐに真空切りの巻物を読む。ギャザーはそのあとに、1回攻撃すれば倒せる。あとは、タウロスを引きつけて下の部屋へ行き、巻物を読む。

第11問 ★★

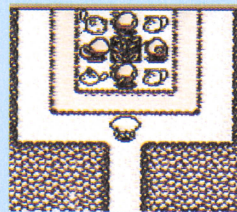
ガマラはヘタに手出しするとこちらに向かってくるが、金が落ちていれば、金のほうに向かって上に乗る性質を持っている。下のモンスターを吹き飛ばし、ガマラに杖を使おう。

第12問 ★★

大型地雷を踏むと、自分はHPが1ヶタ減るが、周囲1マスにいるモンスターは即死。

第13問 ★★★★★

ぬすつトドは落ちているアイテムを盗む性質を持っている。攻撃すると落ちているアイテムを盗まなくなるので、うまくおびき寄せて、ワナに封鎖された場所にあるアイテムを盗ませよう。



第14問 ★★★★★

高飛び草をモンスターに投げると、同じフロアのどこかにワープする。混乱の巻物は、部屋全体のモンスターに効果がある。

ふしぎ
不思議のダンジョン



十字ボタン

- 〈ダンジョン〉●移動
- 〈ウィンドウ〉●上下でカーソル移動
- 左右でページ切り替え

十字ボタン+スタートボタン

- 〈ダンジョン〉●斜め移動

十字ボタン+Bボタン

- 〈ダンジョン〉●高速移動
- 特定のキャラと位置交代

ファミマガ64

7月26日号

とじこみ付録

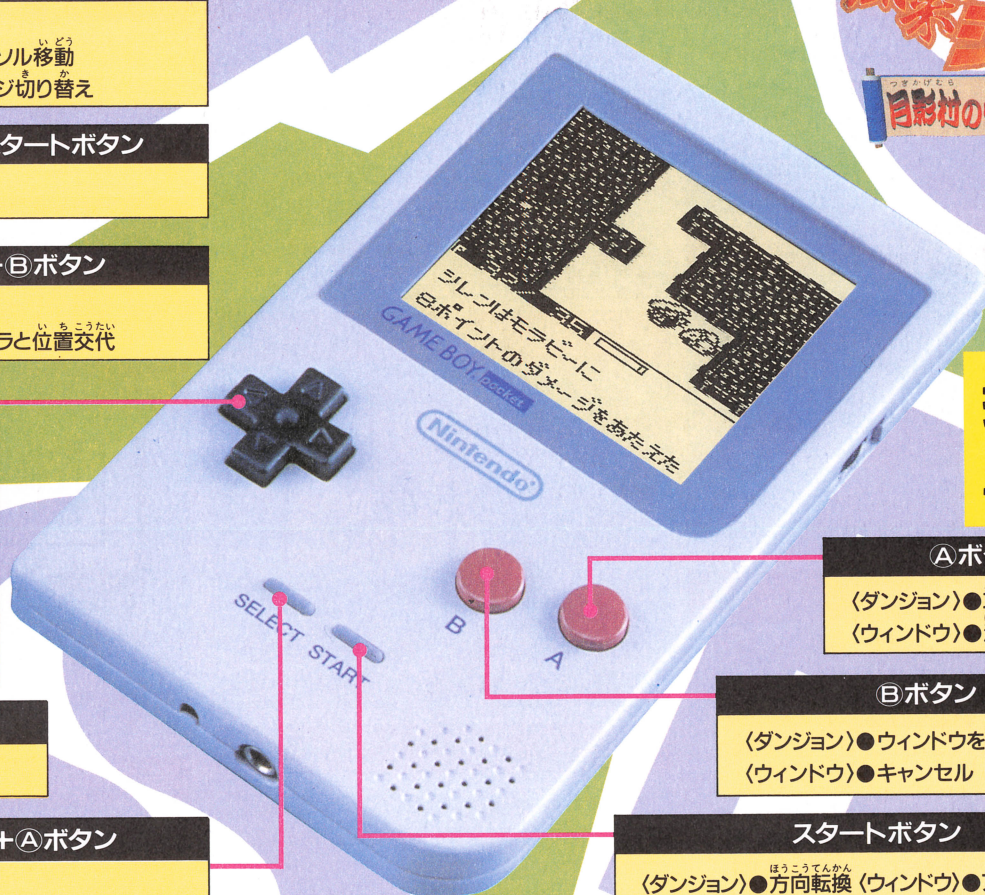
セレクトボタン

- 〈ダンジョン〉●全体マップ

セレクトボタン+Aボタン

- 〈ダンジョン〉●矢を射る

●この付録は本誌から取り外して楽しめます。 ※上のゲームボーイの画面はハメ込み合成です。



操作方法 早見表

Aボタン

- 〈ダンジョン〉●攻撃・会話
- 〈ウィンドウ〉●決定

Bボタン

- 〈ダンジョン〉●ウィンドウを開く
- 〈ウィンドウ〉●キャンセル

スタートボタン

- 〈ダンジョン〉●方向転換 〈ウィンドウ〉●アイテムの整頓

ランキング

人気がゲームは？ 売られてるゲームは？
知りたい情報が一目でわかる!!

『ドラゴンクエストIII』さらに得点を伸ばし首位を独走

このところ連続して首位を突っ走っている『ドラゴンクエストIII』。前号で待望の画面写真などの情報が公開されたせいか、大幅にポイントを増やしている。前回2位の『スーパーマリオ64』が発表されてポイントを増やした。代わって2位に『スーパーマリオカートR』(仮称)が浮上してきた。ポイントのほうも102点と、かなりの高得点をマークしている。しかし、新しい情報が出たわけではなく、次号で大きく得点を伸ばすとは考えにくい。次号も『ドラゴンクエストIII』の独走が続くような気配だ。また、3位の『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』と4位の『スターオーシャン』だが、集計日が発売前最後となる次回、どこまで得点を伸ばすことができるのか、期待したい。

★今回のトップ3★

- 1 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
300点台へ突入。2位に100点以上の差をつけ独走。
- 2 スーパーマリオカートR(仮称)
ジワジワと得点を伸ばして2位に。200点台は目前。
- 3 実況パワフルプロ野球'96 開幕編
大きく得点伸ばし、3位に浮上。さすが人気シリーズ。



○'96年の最新の選手データが収録されているのだ

今回の注目作
前回の倍近い得点を獲得し、3位に食い込んだ『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』。野球ゲームの定番だけに、次回の得点も期待できそう。

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	335
4	2	スーパーマリオカートR(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	192
9	3	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	7月19日・7500円(別)	187
3	4	スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	177
6	5	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	未定・未定	157
7	6	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	95
8	7	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	89
2	7	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	89
15	9	海のぬし釣り	SFC	バック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	84
11	10	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	8月未定・3900円(別)	80
5	11	牧場物語	SFC	バック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	71
14	12	ゼルダの伝説64(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	69
25	13	ミニ四駆シャニングスコピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・未定	67
10	14	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	66
17	15	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	56
—	16	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	44
12	17	シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・8200円(別)	41
34	17	★スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4月26日・7777円(別)	41
24	19	★す〜ぱ〜なぞぶよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	6月28日・6800円(別)	38
12	19	★トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	5月24日・7900円(別)	38
31	21	カービィのエアーライド	N64	任天堂	未定・未定	36
22	22	同級生2	SFC	バンプレスト	10月未定・7980円(別)	33
19	22	スーファミ専用 SDガンダム ジェネレーション 一年戦争記	SFC	バンダイ	7月26日・3980円(別)	33
27	24	スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	31
22	25	エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	30
39	25	熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	G B	タカラ	8月23日・4500円(別)	30
16	27	★ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	5月14日・7500円(別)	28
19	28	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・9800円(別)	26
42	29	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	7月21日・3980円(別)	25
21	30	★パイロットウイングス64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	23

※Reader's RequestはNo1のアンケートハガキ1000通を7月3日に集計した結果です。表中のポイントには実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo2の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドー64、GBはゲームボーイの略となっています。

N64 最強羽生将棋

セ	タ	6月23日	9800円(別)
将	棋	総合	19.92(3位)
キャラクタ	音	楽	買 い 得
3.11③	3.27③	3.15③	
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ	
3.41③	3.41③	3.58③	



●羽生七冠王の棋譜データが612局も収録されている将棋ソフトだ

N64 スーパーマリオ64

任	天	6月23日	9800円(別)
ア	ク	シ	ヨ
総合	25.96(1位)		
キャラクタ	音	楽	買 い 得
4.66①	4.40①	3.86①	
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ	
4.11①	4.51①	4.43①	

★とてもおもしろくて、長い時間遊べそうです。家族みんなで楽しんでいます。(愛媛県/西原のり子) ★最高に楽しい!! 3Dスティックは慣れるのに時間がかかるけど、やっているといふ徹夜をしてしまう。(山口県/片野幸博)

SFC ベストショットプロゴルフ

ア	ス	キ	ー	6月14日	8200円(別)
シ	ミュ	レ	ー	シ	ョ
総合	19.92(78位)				
キャラクタ	音	楽	買 い 得		
3.25②	3.29②	3.20②			
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ			
3.26②	3.43⑦	3.49④			

★高校生から始めるのではなく、せめてプロの研修生から始められるようにしてほしい。プロになるまで試合が少なくて、つまらない。それから、選手はやっぱり自分で操作できたほうがよかったと思う。(愛知県/土屋光司)

●初めて見たときグラフィックが理...
●試みに手持ちの短編小説を入れ

サウンドノベルツクール

●さすがにサウンドノベルのゲームを作れるというだけあって、BGMやサウンドがとても優れている。特にBGMは速度から段階から選べて、種類もたくさんあるのがよかった。漢字も読みと訓読みのもので調べてもよいところがある。グラフィックが自動で判断して表示してくれる機能が欲しい。容量が少ないように思えた。

今回は、全部で6本のソフトが対象となっているが、その中でも注目されるのは、なんとN64の3本のソフトだ。はたしてN64のソフトはどのくらいの評価を得られたのだろうか。さっそく結果を見てみると、3本のなかでは予想どおり『スーパーマリオ64』が群を抜いて高い評価を獲得している。総合得点で25点台、各項目別でもほとんどの

項目で4点台をマークしている。ただ、惜しむらくは買い得度の評価。定価が9800円と、ほかの次世代機のソフトとくらべて高かったため、唯一3点台と足を引っ張ってしまった。また、『パイロットウイングス64』は総合得点で21点台と、まずまず高めで無難な評価。『最強羽生将棋』は、総合得点で19点台。将棋ソフトとしては高めの評価といえるだろう。

ファミマが読者が 新作ゲームを スルドく評価

Reader's Ranking ランキン '96

N64 パイロットウイングス64

任	天	6月23日	9800円(別)
シ	ミュ	レ	ー
総合	21.70(2位)		
キャラクタ	音	楽	買 い 得
3.63②	3.68②	3.29②	
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ	
3.52②	3.80②	3.78②	

★なによりも、フライトシミュレーションに求められる微妙な操作を、見事に実現していて驚きました。(兵庫県/神谷利彦) ★A証までパーフェクトクリアしました。難しくて、ストレスがたまります。(福岡県/松本純一)

SFC アラビアンナイト

タ	カ	ラ	6月14日	7800円(別)
ロ	ール	ブレ	イ	ン
総合	19.82(80位)			
キャラクタ	音	楽	買 い 得	
3.49②	3.32⑦	2.94②		
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ		
3.43②	3.22⑩	3.42⑥		

★キャラクタの大きさとフィールドの大ききのバランスが取れていない(キャラクタが小さすぎるのに、フィールドがやけに広い)。戦闘は慣れるまで辛い。不満だらけなのに、始めるとなげかやめられない...そんなゲーム。(神奈川県/工藤元美)

GB パスフィッシング達人手帳

スター	フィ	ッ	シ	ン	グ	6月21日	9800円(別)
そ	の	他	総合	19.76(6位)			
キャラクタ	音	楽	買 い 得				
3.23②	3.18⑥	3.15②					
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ					
3.55④	3.34⑦	3.32⑥					

◇推奨ルアー
3/16~1/4 o z
テキサスリグ+PDL
ストレート6インチ、
ジャーリジャンボダ
6~81bライン使用。
●最適のルアーなどを教えてくれる
パスフィッシングのデータベースだ

てみようとしたら、1ページ分入れるのに2時間もかかってしまいノッとした。操作効率悪過ぎ。説明書も分かりづらくてダメ。漢字と平仮名のウインドウが別々になつてたよかつたのに。まあゲームそのものはおもしろいんだけど。

●これはおもしろい。自分の作りだいたいと思うことや場面を自由に作れる。「エンカ」や「ヨレヨレマーチ」などのBGMをつかっておもしろい殺人の場面ができた。

●サンプルゲームがいい。ちよつと短いけど、ギャグもシリアスなシーンもよかった。しかし、自分で作るほうは…。カードの作り方がムズい、グラフィックが少なく、シーンに合うBGMがないときがある。「飛」などといった簡単な漢字がないわりには、ほとんど使われないような漢字があつたりするなど、あまりよくなかった。

●音楽、背景はいいが、文字を入力するとき、とても疲れる。

●部屋で1人、血しぶきが飛び散る殺人事件を作つてるのは、かなり怖いものがある…。

●とてもおもしろい。今作つて内容は、1人の少年の1日を描いたストーリー。そのタイトルは「僕の1日」だ。

●「弟切草」や「かまいたちの夜」のような名作ゲームを自分で作ることができると、かもしれないのでやりがいがあつてよい。

●「RPGツクール2」と「音楽ツクール」かなでーる」のときも



●このゲームは発売される前からすこく期待していました。で、当然発売日に買ってやつたんですが、いくつかの不満点がありました。まず、グラフィックの数が少ないこと。特に、背景と人物のグラフィックが少ないので、思ったような場面を作れないことがあります。とりあえず、あるグラフィックで代用して作つてゐるんですがどうもしつくりきません。あと、文字入力かめんどくさいのは仕方がないと思うけど、漢字の数はもう少し多くしてほしいかった。作つていてよく使う漢字がなかったりして腰が立つことがあります。しかたがないから、ひらがなで作るとすこくマヌケだし。ただ、確かにやつてゐるおもしろいんです。自分でストーリーや選択肢を考えて作つて、テストプレイでうまくいったときなんかは、すこく感動します。

●操作が悪い。文字を拾つて入力しなければいけない、というのはしょうがないけど、せめて、マウス対応にしてほしかった。そうすれば、かなり違つてきたと思う。このままでは、話をせつかく作つても、それをゲームにするまでに時間がかかりすぎてやる気がしない。

●現代風のグラフィックばかりなので、物語もそんな感じのものしか思ひつかない。時代劇みたいなグラフィックがあつたらおもしろかつたのに。それにしても文字の入力だけはなんとかならないかな…。

●カードの作り方が難しくて最初はつまらなかつた。でも慣れてくると、かなりハマる。欲を言えば、もっとグラフィックが多いほうがよかつたけど。

●家のなかのグラフィックが洋風なのはかりがよくない。外からみた家のグラフィックには普通っぽい家もあるんだけど、中に入つたとたん洋館になつてしまふのはちよつと…。ボクが作つたのを友達にやつてもらつたんだけど、大笑いされてしまつた。

●ちよつとシステムを理解するのに苦労しますね。カードとカデキストとか頭の中がゴチャゴチャするし。でも、そのシステムを理解するのにはサンプルゲームがすこく役に立ちました。それからハマリまくりです。

●ボクはメモリーバックを持つてないので（別になくてもセーブできるし）、カセットをすつとスワップに差し替へておくと上の穴にホコリがたまつて困る。

●まず、やつてみて思つたことは作れるゲームのクオリティの高さです。グラフィックの数はちよつと少ないけど、質的には、今までに発売されているサウンドノベルのゲームに劣りません。それに、サウンドの数も多いし、これなら市販のサウンドノベルと何ら遜色のないものが作れます。もちろんストーリーや選択肢など、うまく作ればの話ですが。いま、奇想天外なストーリーの推理アドベンチャーを必死で制作中です。

●私は文字入力かめんどくさいので、すぐに投げ出してしまつた。でも、私の仙侶根気のある弟は熱中している。かなり壮大なアドベンチャーゲームを作つてゐるようだが、なかなかうまくいかないらしくてもう一週間もテレビの前で睨つてゐる。はたしてどうなることやら…。

●初めは、同じクラブの友達とやつていた。クラブの先輩の爆笑エピソードなんかを入力してプレイしてみるとメチャクチャ笑えた。でも、だんだん飽きてきたので、ちゃんとしたサウンドノベルを作ろうとしたけど、あまりの大変さに途中であきらめた。

●サウンドノベルがすこく好きなので、このゲームを買つた。やつてみて、よかつたところは本当に自分の自由にストーリーが作れて、しかも、血しぶきや雷など、いろんな効果が出せるので、実際に売つてゐるゲームと変わらないようなアドベンチャーゲームが作れること。悪いところは、人物と背景のグラフィックが少なく、ところどころ文章の入力が面倒なところ。特に男性のシルエットの数はちよつと少なすぎる。

●自分の思つたとおりに、ストーリーや背景を決められるのがおもしろい。友達がつくつたストーリーをやつたとき、玄関をあけて家に入つたら、そこがいきなりトイレだつたので腹を抱えて笑つた。

●文字入力かめんどくさいのはしょうがないけど、グラフィックの数はもっと増やしてほしかった。せめて、人物のシルエットはもっとあつたほうが絶対いい。ストーリーを作つてゐると、いろんな人物が出てくるのに、使えるシルエットが少ないのでどうしても自然な感じになつてしまふ。

●初めは少し戸惑つたが、慣れてくると、かなり細かいところまで作れるので、かなりハマる。でも作つてゐるうちに、かなり大変になつてくる。一本ゲームを作るのにはさうこの根気が必要。

●とてもおもしろいのですが、文章を入力するのが大変なので作つてゐるうちに、飽きてやめてしまひます。でも、そうしてやめて、別のゲームをやつたり本を読んだりしていると、今度はすぐに続きを作りたくなつてきます。大変なんだけどやめられないゲームです。

●（宮城県／後住佳樹）

●（宮城県／小山康隆）

●（愛知県／山田敦）

●（愛知県／藤田弘）

●（埼玉県／海野良男）

●（埼玉県／高田功）

●（広島県／東田剛）

●（茨城県／野田公男）

(P77の続き)
ネ、これは。

●(神奈川県)金井弘之
●すごく細かいところまで作れるので、かなりハマる。でも、一つのちゃんとしたゲームを作るにはそれこそ、すごくたくさんの方の力や文章を作らなければならぬので大変。このソフトを買って、いかに一本のゲームを作るのが大変か、メーカーの人の苦労が分かったような気がする。

●(静岡県)吉野啓介
●最初は、一人で作っていたけどみんなで集まって、ワイワイ話しながらストーリーを考えると、すごく楽しかった。

●(愛知県)結城功助
●なんといつても「音楽ソフト」かなで「で」で作った音楽を使えるというのがいい。自分で作ったストーリーに合わせて、自分の音楽が流れると、すごく感動する。

●(大阪府)川崎孝雄
●システムがややこしくて分かりにくい。今は、もうだいたい分かったけど、最初はなんてうまく動かないのかまったく分からなかった。慣れるまで時間がかかるゲーム。

●(京都府)谷野毅
●おもしろい。自分が作ったゲームを他人にやらせているとき、なぜか見ているボクのほうがドキドキする。(兵庫県)モリイ

●友達どうし、内輪ネタを入力してプレイすると、サイコーにおもしろい。(鹿児島県)坪井章
●ハマりすぎて、夜寝られない日々が続く。でも、作り方がヘタなのか、一週間かけてもまだ半分もできていない。

●(群馬県)木村健児
●何時間もかけて作ったのに、テストプレイでは半分も終わってしまつたので、虚しくなつて

くることがある。

●(大阪府)青木英雄
●初めのうちは、ただ単に一場面の文章を作った背景やBGM、特殊効果などと組み合わせて表示しているだけのおもしろい。でも、それだけだとだんだん飽きてくるので、ストーリーをちゃんと作ってゲームにしたいなと思う。こういうふうな、どんどんハマっていくソフトだと思ふ。

●(香川県)加藤信夫
●確かにやっていておもしろいしよくできたソフトだと思う。一緒に作っているサンプルのサウンドノベルもなかなかおもしろい。特にサンプルのデータを見て、自分のゲーム作りの参考にできるのがとてもよい。そういうところがなかなか親切にできていると思う。ただ、文字入力がかさねるやりにくい、これは、SFCのコントローラではしょうがないと思う。

●(東京都)三正正男
●使えるグラフィックの数が少なすぎる。ボクは時代劇調のストーリーを作りたいんだけど、全然合うグラフィックがない。あのグラフィックで強引に時代劇をやったら完全にギャグにしかならな

い。
●(千葉県)眞輪哲
●初めて「ツクール」シリーズを買ってやったけど、こんなにおもしろいとは思わなかった。自分で考えたストーリーが実際にゲームで動く、すごく興奮する。これで、サウンドノベルを完成させたら、今度は「RPGツクール2」を買ってやってみたいと思う。

●(兵庫県)ナベ
●「RPGツクール2」のときも思ったけど、このソフトをやっていると、グラフィックをもっと入っているものから選ぶんじゃないかと、自分で絵を描けたらなあと思う(ムリだろうけど)。

●(東京都)中川正隆
●システムが複雑で最初なかなか覚えられなかった。システムをほとんど覚えた今でも、実際にテストプレイしてみると、うまく動かないことがある。なぜや

●(静岡県)伊東大輔
●人物のシルエットが少ない。ストーリーで老婆が出てくるようにしたかったけど、シルエットがないので諦めた。せめて、あと10種類くらいは、人物のシルエットを入れておくべきだったと思う。

その他のゲームに対する評価は

ダークハーフ

●No.1の感想に、「ダークハーフ」がキャラクタに魅力がないとありましたがびっくりです。逆に私はシブイキャラクタと、ゲーム全体のダークな雰囲気に魅了されました。特に、魔王ルキユというキャラクタの存在の奥の深さに、エニツクスの持つ哲学とキャラクタに

対するこだわりを見た思いです。ルキユの凝った重々しいセリフを聞きたいがために、人々を殺しまくってしまったし。もともと、エニツクスのゲームはいつもキャラクタの存在が違ふと思つていました。今回は、別にある本当の世界を見せられているという気がするくらい、リアリティがすごかった。また、重厚な世界観をBGMとグラフィック、各キャラクタのセリフがさらに盛り上げています。ルキユのセリフと戦闘の曲、それから勇者ファルコのフィールドの曲が私の好みでした。特にフィールドの曲のほうは「世界は美しい」というメッセージが込められている感じがします。あと、エンディングには信じられないくらい、感動しました。まだ2つしか見ていませんが、そのうちの片方はあまりにも優しくて、切ないほどのものでした。これは必見です!! 私にとっては、近年まれにみる名作でした。ただ、やっぱりルキユの魅力が分かるくらいシブい好きじゃないと向いてないかも。私なんかは、こういうダークなゲ

Jリーグ'96 ドリームスタジアム

●選手の動きがスムーズで、コナーキックの練習や、ドリブルの練習ができるのがよかった。(京都府)木村一彦
●選手の動きが細かくていいですね。それに、ゴールしたあとのパフォーマンスが好きです。(山口県)丸山祥一

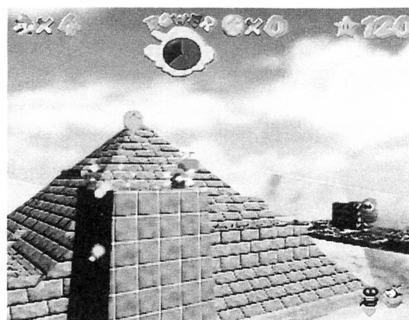
●少しパスのつながりが悪くて、シュートが決まりにくい。(兵庫県)大西剛史
●選手の動きが細かく、滑らかに動くのはいけど、少しスピードが足りないために、操作して重い感じがする。また、確かに動きは細かいのだが、はつきりいつてそのポーズは変。特にスライディングタックルは、かなり色づいてポーズで滑る。また、ゴールしたあとにリプレイが表示されるのはいいが、できればそれに巻き戻し機能などをつけてほしい。

●(神奈川県)相田卓也
●リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集している。今号のお題のソフトは「スーパーマリオ64」。官製はがきに、「スーパーマリオ64」の感想や批評(良かったところ、悪かったところなど)をなるべく具体的に書いて欲しい」と、住所、氏名(ある場合はペンネームも)、年齢、電話番号を明記して、〒105東京都港区東新橋1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで送ってくれ。対象ゲームのイラストなんかも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト「パイロットウイングス64」などについても、もし何か感想があったら遠慮なく送ってきてくれ。今回の締め切りは、7月17日(必着)。また、アンケートハガキに書いてある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人はそのことを感想の横に書いておいて欲しい。

みんなの意見を待ってるよ!

みんなの意見を待ってるよ!

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	259
2	★パイロットウイングス64	N64	任天堂	31
3	ポケットモンスター	G B	任天堂	31
4	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	20
5	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	17
6	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	17
7	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	17
8	Parlor / Mini	SFC	日本テレネット	12
9	★最強羽生将棋	N64	セタ	11
10	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	11
11	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	9
12	スーパードンキーコング2 ティクシー&ティディー	SFC	任天堂	8
13	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	8
14	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	6
15	魔装機神	SFC	バンプレスト	5
16	バハムート ラグーン	SFC	スクウェア	5
16	テトリス	G B	任天堂	5
18	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	5
19	パネルでポン	SFC	任天堂	4
19	す〜ば〜ぶよぶよ通 リミックス	SFC	コンパイル	4



○N64本体を買った人、ほぼ全員が購入した「スーパーマリオ64」。今後もN64を引っ張っていくソフトだ

G B

「ポケモン」がまだまだ好調を保っている。不調のSFCのソフトを尻目に31点をマークして、3位を獲得している。

SFC

新作ソフトの発売はなし。全体的に元気がなく、「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」が20点を獲得して4位を獲得しているのが最高。

N64

本体のほうは、ほぼ完売だったN64。ソフトのほうは、「スーパーマリオ64」がダントツで売れており、259点をマークして今週の1位を獲得している。しかし、あとの2本は好調とはいえない。パイロットウイングス64は2位を獲得しているものの、得点は31点とやや低め。「最強羽生将棋」は11点で9位。確かに、将棋ソフトとしては決して悪くはないのだが…。

週目

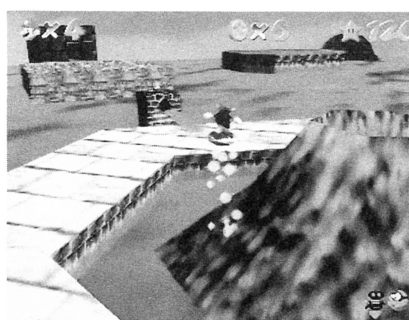
しゅうかんう

あ

Ranking

6/17〜6/23

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	172
2	★Parlor / Mini2	SFC	日本テレネット	34
3	ポケットモンスター	G B	任天堂	34
4	Parlor / Mini	SFC	日本テレネット	32
5	パイロットウイングス64	N64	任天堂	25
6	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	21
7	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	16
8	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	13
9	★西陣パチンコ物語2	SFC	ケイエスエス	12
10	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	12
11	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	11
12	最強羽生将棋	N64	セタ	11
13	★す〜ば〜ぶよぶよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	10
14	スーパードンキーコング2 ティクシー&ティディー	SFC	任天堂	9
15	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	6
16	魔装機神	SFC	バンプレスト	5
16	実戦パチスロ必勝法 佐山伝説	SFC	サミー工業	5
18	す〜ば〜ぶよぶよ通 リミックス	SFC	エニックス	5
19	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	4
20	スーパーマリオランド2	G B	任天堂	4



○今週も首位を獲得。ポイント自体も悪くはないが、もっと勢い欲しい「スーパーマリオ64」

G B

「ポケモン」が1本で頑張り続けている。今週も得点を伸ばし、先週と同じ3位をキープした。

SFC

今週はパチンコゲームの活躍が目立つ。今週発売された「Parlor / Mini2」が34点を獲得して2位。同じく新作「西陣パチンコ物語2」が9位を獲得している。また、今週は「スーパーファミスタ5」が4位を獲得しているがこちらのほうでは売れ行きがよくなり、20位以内に一本のソフトも登場しなかった。

N64

今週も「スーパーマリオ64」が唯一の3ケタ得点をマークして、1位を獲得している。パイロットウイングス64と「最強羽生将棋」の2本は先週とほぼ変わらないポイントを獲得し、それぞれ5位と12位だった。今週はパチンコゲームの活躍が目立つ。今週発売された「Parlor / Mini2」が34点を獲得して2位。同じく新作「西陣パチンコ物語2」が9位を獲得している。また、今週は「スーパーファミスタ5」が4位を獲得しているがこちらのほうでは売れ行きがよくなり、20位以内に一本のソフトも登場しなかった。

週目

しゅうかんう

あ

Ranking

6/24〜6/30

ファミマガジャーナル

INFORMATION

EVENT

GOODS

MOVIE

ハドソンのイベント「にこボンピック'96」やパソコンでドラえもん物語が作れるツフトの紹介、プレゼントを満載

EVENT

ハドソン「にこボンピック'96」
2月20日から開催!!

「にこボンピック'96」概要

入場料：無料
開催時間：10:00~15:00
出展ソフト：(SFC)スーパーボンバーマン4 大貝
動物園II スーパーパワーリーグ4 アースライト・
ルナストライク(GB)ボンバーマンコレクション 桃
太郎コレクション(SS)サターンボンバーマン 等
問い合わせ：ハドソンユーザーサポートセンター
東京03-5261-2060 大阪06-251-0321
札幌011-821-7015
土・日・祝祭日を除く13:00~18:00
※山梨会場のみ「テレビ山梨」03-3572-2603に問い合
わせをせね。

南キャラバン日程表			
日	地区	放送局	会場名
7月24日(水)	名古屋	中京テレビ	名古屋市中区 松坂屋
7月26日(金)	鳥取	山陰放送	米子市 天満屋
7月28日(日)	山口	テレビ山口	下関市 下関シーモール
8月5日(日)	高知	高知放送	高知市 高知大丸
8月6日(月)	愛媛	南海放送	松山市 りよてつそごう
8月8日(水)	香川	瀬戸内海放送	高松市 丸亀町ハイツ
8月10日(金)	広島	広島ホームテレビ	広島市 広島そごう
8月11日(土)	岡山	岡山放送	岡山市 天満屋 港南ビル
8月17日(土)	福岡	RKB毎日放送	福岡市ベスト電気本店
8月19日(月)	佐賀	サガテレビ	佐賀市 佐賀玉屋
8月20日(火)	長崎	長崎放送	長崎市 NBCメディア1
8月23日(金)	大分	大分テレビ	大分市 キンダストア
8月25日(日)	熊本	熊本テレビ	熊本市 アクロスマルチプラザ
8月27日(火)	宮崎	宮崎テレビ	宮崎市 サンリブショッ
8月28日(水)	鹿児島	鹿児島放送	鹿児島市 サンキュウ与次郎店

北キャラバン日程表			
日	地区	放送局	会場名
7月20日(日)	東京	日本テレビ	目黒区恵比寿ガーデンプレイス
7月27日(日)	青森	青森テレビ	上北郡下田町 イオン下田
7月28日(月)	山形	山形テレビ	山形市 ココ21
7月30日(水)	秋田	秋田テレビ	秋田市 文化会館
8月2日(土)	岩手	岩手放送	盛岡市 IBCホール
8月4日(日)	宮城	仙台放送	仙台市 KHBオービーホール
8月6日(火)	長野	長野放送	長野市 ながの東急イフ3F
8月8日(木)	富山	富山テレビ	富山市 大和 富山店
8月11日(日)	新潟	新潟放送	新潟市南プラザホテル
8月13日(火)	石川	北陸放送	金沢市 MROホール
8月18日(土)	福井	福井テレビ	鯖江市 平和堂
8月23日(金)	福島	福島テレビ	福島市 四季の里ふくしまビッグフェア
8月27日(火)	山梨	山梨テレビ	甲府市 アイメッセ山梨
8月28日(水)	静岡	静岡第一テレビ	浜松市 西武百貨店
8月31日(土)	大阪	毎日放送	大阪市中央区 心斎橋ラザホール

3Dムービーメーカー

7800円(税別)
トから発売中。単独でも使えるよ



2本のソフト
が必要



ドラえもんキャラクターキット

これがドラえもんたちを思いの
ままに動かすことのできるソフト

3Dムービーメーカーという3
Dアニメ映画を作るソフトが必要。
これを使って演技させよう。ただ
レ、別売りの「マイクロスフィ
3Dムービーメーカー」という3
Dアニメ映画を作るソフトが必要。
このソフトに含まれたアニメで
なじみの背景やセリフなどのデ
ータを選び、主要キャラクターを
自由に動かすことができるんだ。
これを使って演技させよう。た
だ、別売りの「マイクロスフィ
3Dムービーメーカー」という3
Dアニメ映画を作るソフトが必要。

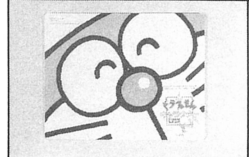
INFORMATION

7月発売『ドラえもんキャラ
クターキット』で物語を作成

小学館が7月26日
に「ウインドウズ95」対応のパソコンソフト「ドラえもんキャラクターキット」を3800円(税別)で発売。これはドラえもんキャラクターを使用したプレイヤー独自の物語が作れるツクールソフト。どんなものが作れるかというと、このソフトに含まれたアニメでなじみの背景やセリフなどのデータをを選び、主要キャラクターを自由に動かすことができるんだ。これを使って演技させよう。ただ、別売りの「マイクロスフィ3Dムービーメーカー」という3Dアニメ映画を作るソフトが必要。

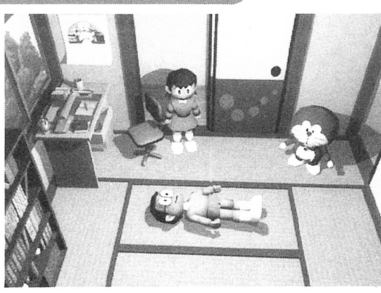
プレゼント

「ドラえもんキャラクターキット」マウスパッド



10名

オリジナルマウスパッド。ドラえもんに乗るかわいそう?



背景のカメラアングルが変えられるよ



最新のCGや「3Dムービーメーカー」のアクション機能を使用するのでリアルな動きが可能

CD VIDEO & BOOK

スーパーマリオ64
オリジナルサウンドトラック

●ポニーキャニオン / 7月19日発売 / 2500円(込)



CD

『スーパーマリオ64』のオリジナルサウンドトラックを、ポニーキャニオンが全36曲を収録。

ステレオドラマ
ツインビー-PARADISE3 Vol.2

●ポニーキャニオン / 7月24日発売 / 3000円(込)



CD

文化放送ラジオドラマCD化第2弾。初回特典には、スペシャルCDシングルが付いてくる。

映画ドラえもん
のび太の宇宙開拓史

●ポニーキャニオン / 7月19日発売 / 2800円(込)



VIDEO

劇場版第2作目の『のび太の宇宙開拓史』から、変な動物が現れて、助けを求めらるが…。

鬼神童子ZENKI 全記録
拾ノ巻

●ポニーキャニオン / 7月19日発売 / 4800円(込)



VIDEO

TVアニメシリーズ第10弾。花と会話できる、小さい半信半疑の小明たちが…。

RITZ〜顔を上げて歩こう / 田中勝己

●ソニーレコード / 7月21日発売 / 1000円(込)



CD

SFC版『すくばく』なぞ、普通のC-Fソングとオリジナルカラオケを含む全4曲を収録したシングル。

THE KING OF FIGHTER'S
SYMPHONIC SOUND TRAX

●ポニーキャニオン / 7月19日発売 / 2500円(込)



CD

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズのフルオケストラアレンジ。全10曲を収録。

CDドラマ ぼっふるメール
The Next Generation

●キングレコード / 7月24日発売 / 3000円(込)



CD

『レギュラー陣』に上喜久子、氷川きよし、子ら、氷川きよしの声優を加え、菜の花ドラマCDの収録。

NINKU〜忍空〜7 午ノ巻

●ポニーキャニオン / 7月19日発売 / 4800円(込)



VIDEO

TVアニメシリーズ第7弾。天空電の凄まじい風水の合点に、結道を見つけた風助たちが…。

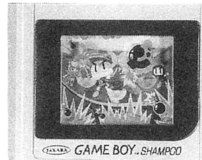
GOODS

ゲームボーイシャンプー ボンバーマンが発売中!!



「ゲームボーイシャンプー」は、今度6月20日に発売されたんだ。外見の特徴は、BROS版とことだけにカラフル。それに、液晶画面部分がアフアゲームになっ

○カラフルな黄色のボディ。本物のGBと間違えないで



○クルクル回るイジワルボールにうまくシュートしてね

プレゼント

「ゲームボーイシャンプーボンバーマン」

5名

夏のバッシュもチャリ!!

セタ提供 『最強羽生将棋』テレカ

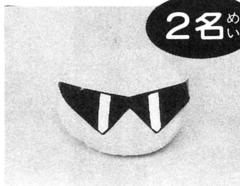
3名



○黒をベースにした羽生七冠テレカ。シブイ

ユタカ提供 『すばほ〜んDX』ジャマシーン めいぐるみとバッジ

2名



○ハンドボールサイズの黄色いジャマシーンがかわいい

20名



○おしゃれなデザイン。キャップにつけてもいいぞ!

プレゼントコーナー

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学生・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋一丁目16-1 TMファミマガ64編集部 No.2ファミマガジャーナルRにレシート係まで、プレゼントの応募は1点につきハガキ一枚が有効。ファミマガ64 No.2のプレゼントの締め切りは7月25日(必着)です。

なお、雑誌公正競争規約の規定により、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1〜2カ月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは、商品の発送をもって発表に代えてさせていただきますのでご了承ください。

※「ドラえもんキャラクターキット」の画面の写真は開発中のもので、実際の製品と異なる場合があります。

**SENT
FOR
READERS**

82

通信簿を除き、
読み取ります
に注意して書いて

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

主

No.	①ニンテンドウ64	No.	②スーパーファミコン	No.	③ゲームボーイ
0001	ウェーブレース64(仮称)	1001	アースライト ルナ・ストライク	2001	13色対応 SD飛龍の拳II(仮称)
0002	カービィのエアーライド(仮称)	1002	ああっ女神さまっ	2002	13色対応 スーパーチャイニースランド 1・2・3'
0003	金田一少年の事件簿(仮称)	1003	赤ずきんチャチャ	2003	13色対応 ストリートレーサー
0004	Cu-On-Pa	1004	あかすの間	2004	13色対応 ナムコギャラリーVOL.1
0005	クリエイター(仮称)	1005	ウィザードリィ・外伝IV〜胎魔の鼓動〜	2005	13色対応 熱闘スライムスピリッツ 斬紅郎無双剣
0006	ゴールデンアイ007(仮称)	1006	ウィニングポスト2 プログラム'96	2006	13色対応 バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
0007	ゴエモン アドベンチャー(仮称)	1007	海のぬし釣り	2007	13色対応 バズル忍たま乱太郎(仮称)
0008	ゴルフ(仮称)	1008	エナジーブレイカー	2008	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB一月影村の怪物一
0009	サッカー(仮称)	1009	クーリー スカンク	2009	13色対応 ボンバーマンコレクション
0010	スーパーパワーリーグ64(仮称)	1010	サウンドファンタジー	2010	13色対応 モグラ〜ニャ
0011	スーパーマリオRPG2(仮称)	1011	サラブレッドブリーダーIII	2011	13色対応 桃太郎コレクション
0012	スーパーマリオカートR(仮称)	1012	G・O・O		
0013	スーパーマリオ64	1013	実況パワフルプロレスリング'96		
0014	スターウォーズ：シャドウズ・ オブ・ジ・エンパイア(仮称)	1014	実況パワフルプロ野球'96 開幕版		
0015	スターフォックス64(仮称)	1015	シムシティJr.		
0016	ゼルダの伝説64(仮称)	1016	スーパーバトルランブコレクション2		
0017	ダイナマイトサッカー(仮称)	1017	スーパーパワーリーグ4		
0018	超空間ナイター プロ野球キング(仮称)	1018	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…		
0019	ドラえもん(仮称)	1019	スターオーシャン		
0020	パイロットウイングス64	1020	ストリートファイターZERO2		
0021	バギーブギー(仮称)	1021	スプリガン・パワード		
0022	プラストコープス(仮称)	1022	ダービースタリオン96		
0023	ブレードアンドパレル(仮称)	1023	大見獣物語II		
0024	ベースボール(仮称)	1024	大戦略エキスパートWWII		
0025	ボディハーベスト(仮称)	1025	タワードリーム		
0026	ボンバーマン64(仮称)	1026	テーブルゲーム大集合/ 将棋・麻雀・花札・トウサイド		
0027	麻雀(仮称)	1027	同級生2		
0028	MOTHER3(仮称)	1028	ドナルドダックのマウイマラード		
0029	マルチレーシング(仮称)	1029	ドラゴンナイト4		
0030	ワンダープロジェクトJ2	1030	ナンバーズパラダイス		
		1031	忍たま乱太郎 すべしゃる(仮称)		
		1032	忍たま乱太郎 スポーツ(仮称)		
		1033	忍たま乱太郎3		
		1034	Parlor! Mini3		
		1035	必殺パチンココレクション4		
		1036	ピノキオ		
		1037	ファイティングアイスホッケー		
		1038	古田敦也のシミュレーションプロ野球2		
		1039	ペルビピーチの波濤NEW		
		1040	ボカボントス		
		1041	牧場物語		
		1042	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3		
		1043	ボンバーマンビーダマン(仮称)		
		1044	マーヴェラス(仮称)		
		1045	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ サ ジェム		
		1046	勾玉伝説		
		1047	マジカルドロップ2		
		1048	MASK マスク		
		1049	ミニ四駆 スタリオン シャイニングスコピオン レッツ&ゴーノ		
		1050	モンスタニア		
		1051	義経伝説		
		1052	リングにかける		
		1053	レナスII		
		1054	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記		
		1055	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記		
		1056	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記		
		1057	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記		
		1058	スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン		
		1059	スーファミターボ専用 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ		
		1060	スーファミターボ専用 激走戦隊カーレンジャー 全開/レーサー戦士		
		1061	スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2		
				No.	④バーチャルボーイ
				3001	アウト オブ サ デスマウント(仮称)
				3002	ヴァーチャル・ガンマン
				3003	新日本プロレスリング 激闘伝説
				3004	スターシード
				3005	ドラえもん
				3006	バーチャルダブル役満
				3007	バーチャルブロック
				3008	バーチャルプロ野球'96
				3009	バウンド・ハイ
				3010	プロテウスゾーン

No. 表2 今号の記事

- 01 N64/スーパーマリオ64
- 02 N64/パイロットウイングス64
- 03 SFC/大貝獣物語II
- 04 SFC/寒況ワフワフプロ野球'96 開幕版
- 05 SFC/エナジーブレイカー
- 06 SFC/シムシティJr.
- 07 SFC/アースライト ルナ・ストライク
- 08 SFC/スプリガン・パワード
- 09 SFC/レナスII
- 10 G B/モグラ〜ニャ
- 11 G B/ナムコギャラリーVOL.1
- 12 ハイパー新作リリース予報
- 13 USAホットライン
- 14 N64メーカーレポート
- 15 ダービースタリオン96 最強馬の殿堂
- 16 サテラビューステーション
- 17 ファミマガ64 ランキングBOX
- 18 ファミマガジャーナルR
- 19 ゲーム・オブ・ザ・イヤ〜読者投票募集
- 20 スーファミターボHEAD LINE
- 21 RPG MANIAC
- 22 超ウルトラ技
- 23 超新ロックオン
- 24 超新ホーミング
- 25 新作ゲームカレンダー
くとしこみ>
- 26 不思議のダンジョン
風来のシレンGB 一月影杉の怪物〜 ポケット攻略ブック
(付録)
- 27 スターオーシャン 一星の導きの書〜

No.	表 ^{ひょう} 3 雑 ^{ざつ} 誌 ^し 名 ^{めい}
-----	---

- 01 週刊ファミ通
- 02 月刊ファミ通Bro.
- 03 64クウォン
- 04 スーパー64
- 05 電撃NINTENDO64
- 06 PCエンジンFAN
- 07 電撃G'sエンジン
- 08 サターンFAN
- 09 セガサターンマガジン
- 10 TECHサターン
- 11 プレイステーションマガジン
- 12 ファミ通PS
- 13 HYPERプレイステーション
- 14 THE プレイステーション
- 15 電撃プレイステーション
- 16 ゲームスト
- 17 ゲームストEX
- 18 Vジャンプ
- 19 Game Walker
- 20 GAME ON /
- 21 じゅけむ
- 22 電撃ゲーム少年
- 23 LOGIN
- 24 マイクンBASICマガジン
- 25 コンティーク
- 26 電撃王
- 27 Virtual IDOL
- 28 コロコロコミック
- 29 コミックボンボン
- 30 少年ガンガン
- 31 月刊霸王マガジン
- 32 月刊電撃少年
- 33 週刊少年ジャンプ
- 34 週刊少年サンデー
- 35 週刊少年マガジン
- 36 週刊少年チャンピオン
- 37 その他

No. 表 4 機種名

- 01 ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
- 02 スーパーファミコン
- 03 ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
- 04 バーチャルボーイ
- 05 ニンテンドウ64
- 06 PCエンジンシリーズ
- 07 PC-FX
- 08 メガドライブシリーズ
- 09 スーパー32X
- 10 セガサターン/Vサターン/ハイサターン
- 11 ゲームギア/キッズギア
- 12 プレイステーション
- 13 3DO
- 14 NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
- 15 MSXシリーズ
- 16 PC9801/9821シリーズ
- 17 DOS/V
- 18 マックintosh
- 19 ビンアットマーク
- 20 その他
- 21 何も持っていない
- 22 特に買いたくない

追跡特集

ついせきとくしゅう

ENERGY BREAKER

エナジーブレイカー

タイトー

がつ にちはつばい よてい えん
7月26日発売予定 7980円

SFC	シミュレーション 24M
	バックアップ(最大3)
	=====

せんとう 戦闘はシミュレーション、通常つうじょうの冒険ぼうけんはRPGのように町まちの人ひとからの情報じょうほうを頼たよりに物語ものごとを進めていくゲーム。今回はシステムだけでなく各キャラクタが「エナジー」の組み合わせで使える特殊技を紹介する。

敵か味方か!?

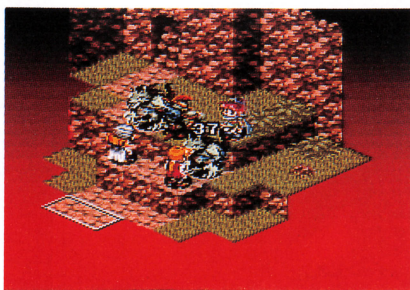
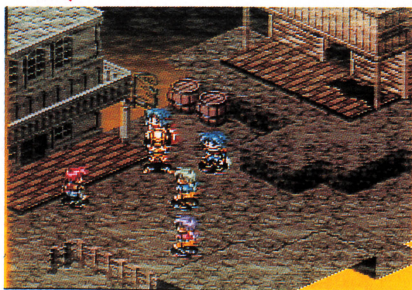
これだけは、自分の力で
どうにかしなきゃだめなんだ!

自分の謎を解明するために旅に出る
さまざまな場所で登場する「レオン」
敵のはずなのになぜか主人公に親切

夢の中のあたしの事
知ってるのっ!?

記憶を失った少女「マイラ」が
自分の記憶をとり戻すために舞
台となるザムリア島を冒険するシ
ミュレーションRPG。ゲームは
人々と会話をしていくことで新た
な場所に行くことができたり、イ
ベントが発生していく。このほか
にも、戦闘で「エナジー」と呼ぶ
4つのパラメータの数値を操作し
て特殊技を覚えていくのが特徴だ。

主人公「マイラ」の過去の謎を解くため
ザムリア島を舞台に冒険!



この島を冒険



数多くの人の出会いやイベントが用意されている エナジーをうまくコントロールして敵を攻撃しよう

このザムリア島を冒険する。移動は地図上の地名を選べばOK



●いろいろな会話をしていくことで、さまざまな選択肢が登場する。プレイヤーはこの場合、何を選べばいいのかな?

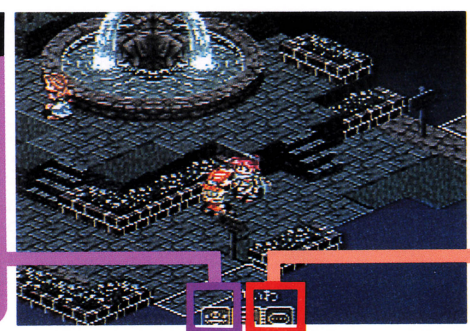
●二択での返答もある。軽くあしらうと、冷たい人に思われてしまう場合もあるので注意



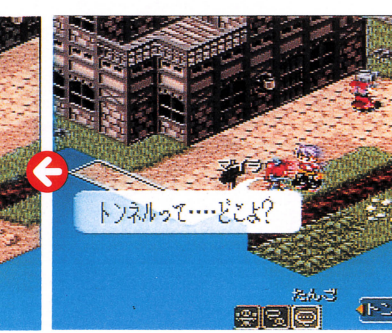
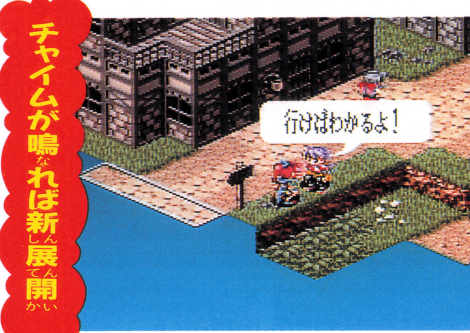
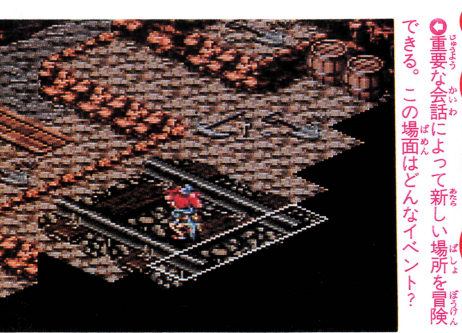
ライフルトゥークエ

ゲーム中、プレイヤーの重要な行動のひとつに会話がある。町の人々との会話で行ける場所や情報を手に入れることができるのだ。その情報がないと新しい場所に行くことができなかったり、ストーリーに新たな展開が現れなかったりする。このために聞いていく。

人々との会話で
新たな物語へと導かれる



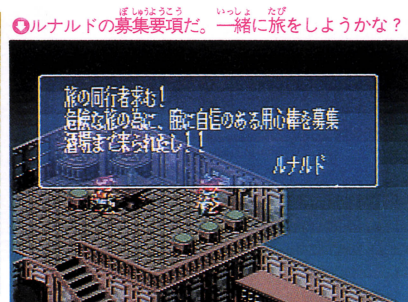
会話の中で重要なキーワードを聞き出すと、この部分に新たな言葉が出てくる。



●重要な会話はチャイムが鳴る。その後、新たな場所や会話のセリフが現れる。



●ルナルドに出会って紙を見せ、一緒に旅のはじまる

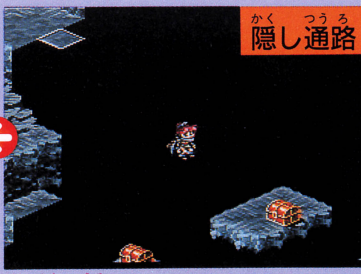
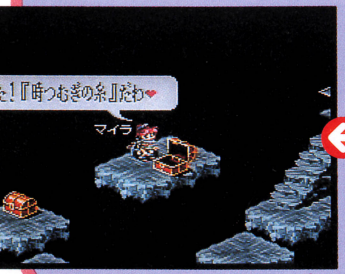


●ルナルドの募集要項だ。一緒に旅をしようかな?



●掲示板に何かかかっている

情報板に会話だけでなく、町の看板や宿屋の掲示板や家の中の本棚などからも入手できる。これらのものは直接ゲームの進行に関わるものではないが、さりげないヒントになっている場合もあるのでチェックしてみることをオススメ。



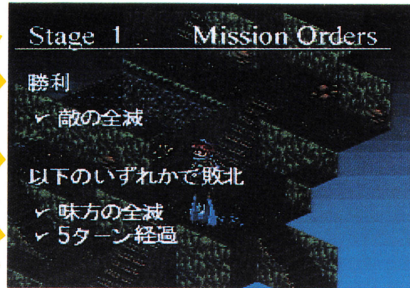
●見えても行けそうにない場所は必ず隠し通路があるのでチェックしよう



●建物の裏に宝箱がある場合カギがある

戦術だけでなく戦略性も 重要な戦闘シーン

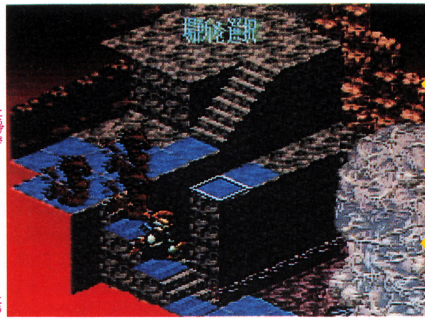
このゲームはプレイヤーがどれだけ行動できるのか、相手とどこにいて、どう攻撃していくのか、といった戦術だけでなく、戦略を考へて戦っていくことが重要。定められた勝利条件をクリアするために、プレイヤーの間ととの連携した攻撃が必要不可欠なのだ。



○戦う前に必ず勝利条件が表示される。クリアしよう

ガリバーをどう使う？

○ガリバーは攻撃されないかわりに、攻められない。敵の通り道をいざという



所々持っているアイテム
現在所有しているアイテムを表示。装備しているものは「E」のマークが付いている。最大8個まで持てる

現在のエネルギー配置
現在のエネルギーポイントの割り振り状態。レベルが高くなると数多くのポイントを振り分けられる

Lp ライフポイント。現在の体力値
max 最大のライフポイントの数値

Pp 振り分けられるエネルギーの数
max エネルギーポイントの最大数

もちもの

- E: ばらのムチ
- E: ライトドレス
- E: 幸運のリング
- E: りっぱなクツ
- E: エルビーの巻物
- どうくばと
- リンカネーション
- ミレリアの翼

SET EXIT

0440
2200

LP50 **Pp02**
Max50 **Max14**

App 33
Def 20

Str 21+ 4
Con 18+ 2
Dex 26+ 10
Luk 16+ 15

マイラ
Lv 11
Exp 38

6556

02:09:25

Atp キャラクタの総合的な攻撃力を表記
Def キャラクタの総合的な防御力を表記

Str エネルギーの力を除いた基本的な力と武器の攻撃力を表示

Con エネルギーの力を除いた基本的な防御力と防具の守備力を表示

Dex エネルギーの力を除いた基本的な素早さと靴による効果を表示

Luk エネルギーの力を除いた基本的な運の良さや腕輪の効果を表示

戦いの前にプレイヤーの能力を把握する
連携した攻撃をするためには、キャラクタの能力を把握しておく。把握しておかないと思っていたように能力値が低く、活躍できないまま倒されてしまうといった状況も

○一度敵を攻撃すれば、体力値が表示される



バランスポイントが なくなるまで行動できる

キャラクタには「バランスポイント」という、1回のターンにどれだけの行動が取れるかの設定がある。そのポイントがなくなるまで何回でも移動、攻撃ができる。ただし、ポイントは体力がなくなるとその分、行動力が減少する。

○体力がなくなると、1ターンの行動力も少ない



青の数値が0になるまでOK



○黄色のメータは体力を表示している

こうげき

アタック 3
エルビー 4
ライトスカッター 4
クインディッシュ 4
オメガスマッシュ 7
バーニングガード 7
メテオストライク 6

○特殊技の威力によっても消費する数が違う。後の行動を良く考えて攻撃



○青いマスの方だけ移動できる。敵との距離や何回攻撃できるのかを考えて行動していこう

○後々からの攻撃はこんなにダメージノちに横の攻撃は普通だけど反撃なし



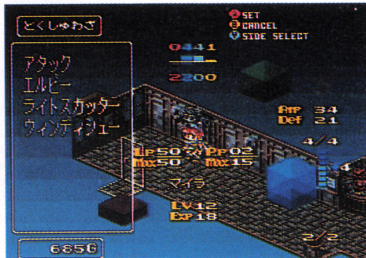
○正面からの攻撃はダメージが少ないうえ、反撃されるので避けよう



正面
このゲームは、相手の向いている方向でダメージが変化する。例えば、敵との距離が近く正面から攻撃すると防御効果が高いうえ、反撃される。逆に後ろからの攻撃は反撃されず、防御効果が低いので、多くのダメージを与えられる。

敵との相対位置で与えるダメージが変化
このゲームは、相手の向いている方向でダメージが変化する。例えば、敵との距離が近く正面から攻撃すると防御効果が高いうえ、反撃される。逆に後ろからの攻撃は反撃されず、防御効果が低いので、多くのダメージを与えられる。

①レベルが上がるとポイントが増える



②この4種類にエネルギーは分別されている。上手に配分して各種能力を上げていこう

「火」「水」「風」「土」の4種類に分かれているエネルギー

キャラクタは戦闘を重ねてレベルアップすることによってエネルギーのポイントをひとつ得ることが出来る。このエネルギーは4種類に分かれていて、ポイントをうまく配分することで、キャラクタを強くしたり、特殊技を覚えていけるのだ。

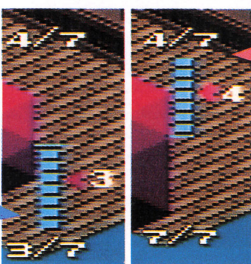
エネルギーのコントロールで特殊技が使用できる

攻撃力がアップ

③バランス良く配分するとダメージも多く与えられる



下向むきのメータが陰いん



④それぞれ7個ずつポイントけられる。切り換えはYボタ

上向むきのメータが陽よう

4種類のエネルギーには「陽」と「陰」がそれぞれ設定されている。ポイントは1つのエネルギーで陽が7つ、陰に7つ合計14個配分できる。したがってプレイヤーは全部で56個のポイントを配分していくことができる。ポイントをバランス良く自由に振ってあげればキャラクタは強く育っていくのだ。

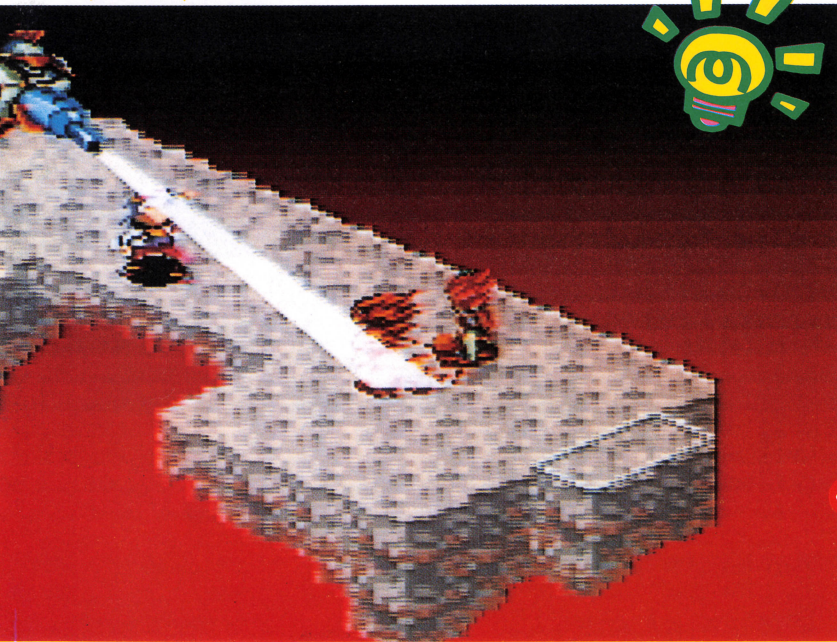
陽と陰のエネルギー配分がキャラクタの強さを決める

エネルギーポイントの配分で技を覚える

⑤秘伝書の通りにポイントを分配してみると...



4種類のエネルギーの陽と陰にポイントを振り分けていくだけではキャラクタの能力が上がっても特殊技は覚えていれない。特殊技を



⑥派手な攻撃ほどレベルが高くないと使えないうえ、消費する行動力も多くなっていく

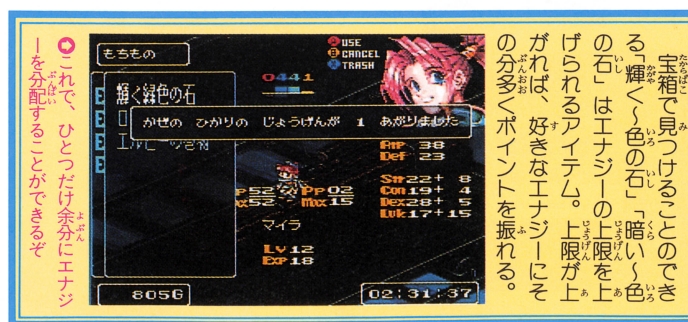


⑦1回戦えば確実に覚えることができるのだ

超強力な召喚技も覚えられる



⑧条件を満たしていると覚えることができる



ザムリア島で一緒に行動する 主なキャラクタ

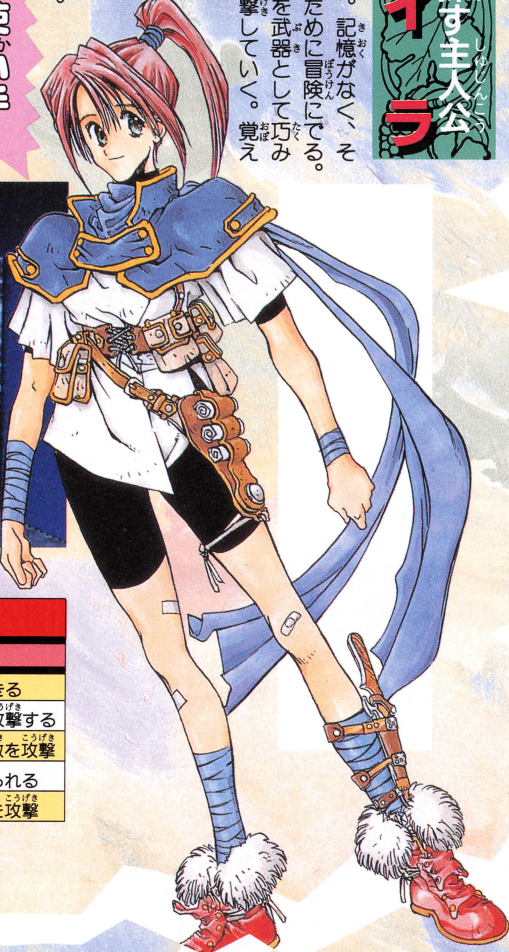
冒険に関係する主なキャラクタ5人を紹介！ また、各キャラクタのエナジの組み合わせ方も紹介する。この通りに組めば秘伝書

がなくても覚えられるぞ。なお、表の「組み合わせ」は4種類のエナジ配分（＋は陽、－は陰）書いてないエナジは±0）だ。

記憶を採る主人公 マイラ

物語の主人公。記憶がなく、その記憶を求めるために冒険にでる。リボン状のムチを武器として巧みに使つて敵を攻撃していく。覚えることができる特殊技は攻撃系から回復系と幅広く使用する。うまく育てられれば強力になる。

リボンの使い手

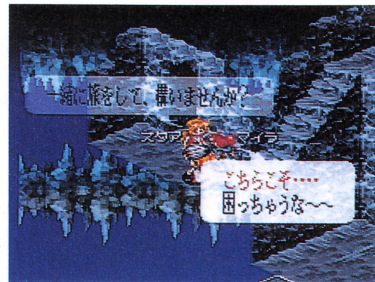


①強力な攻撃技だけでなく回復系も覚えるオールマイティ型

回復系の技も使える

マイラが使える特殊技

名称	組み合わせ	効果
エルピー	水+4	味方1体のLPを回復できる
オメガスマッシュ	風-2、土+3	2～6マス先の敵1体を攻撃する
ライトスカッター	火-2、風+4	縦、横3マス以内、複数の敵を攻撃
ウィンディシュ	水-2、風+4	味方1体のDexを上げられる
メテオストライク	火-4、水+5、土-3	5マス先までの複数の敵を攻撃



②途中でこのように仲間になるキャラクタが登場してくるのだ

ガリバーとコンビ



③いつもガリバーと一緒に行動をする

天才科学者 ルナルド

科学と医学に精通した老人で、序盤からマイラの仲間となる。親友リミツガ作ったスーパードボット「ガリバー」と行動をと共にする。特殊攻撃もガリバーとのコンビネーションがメイン。そのため、攻撃系のを多く覚える。

ルナルドが使える特殊技

名称	組み合わせ	効果
アクアゾーン	火+4、水-4	5マス先までの複数の敵を攻撃
ガリ・ミサイル	火-2、水+6、風-2	3～5マス先の敵を1体攻撃する
リトル・サン	火-3、水-2、風+3	2～4マス先の複数の敵を攻撃
ストーンダウナ	火-1、水-3、土+5	隣接している複数の敵を攻撃する
ハイパー・メディ	水+3、風-3、土-3	4マス以内の味方1体のLP回復

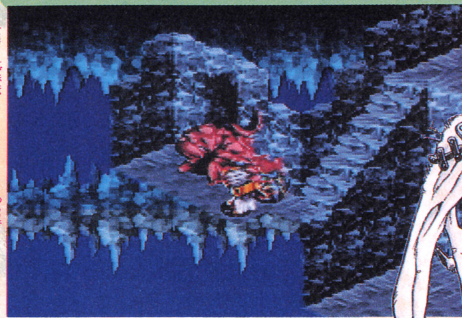


④戦闘でもこのようにコンビを組んでいる



敵の能力をコピー

○敵の姿形だけでなく、能力までコピーすることができるようになってしまった



スタアが敵を倒して使えらる特殊技

名称	倒した敵	効果
エルビー	マーメイド	味方1体の体力を回復できる
ウィンドカッター	ガルゴリア	一直線上の敵、味方に攻撃する
オメガスマッシュ	マウシッシ	2~6マス先の敵1体を攻撃する
トルネード	デクデク	隣接している敵、味方を移動
ストーンダウン	ひとつめ	隣接している複数の敵を攻撃する

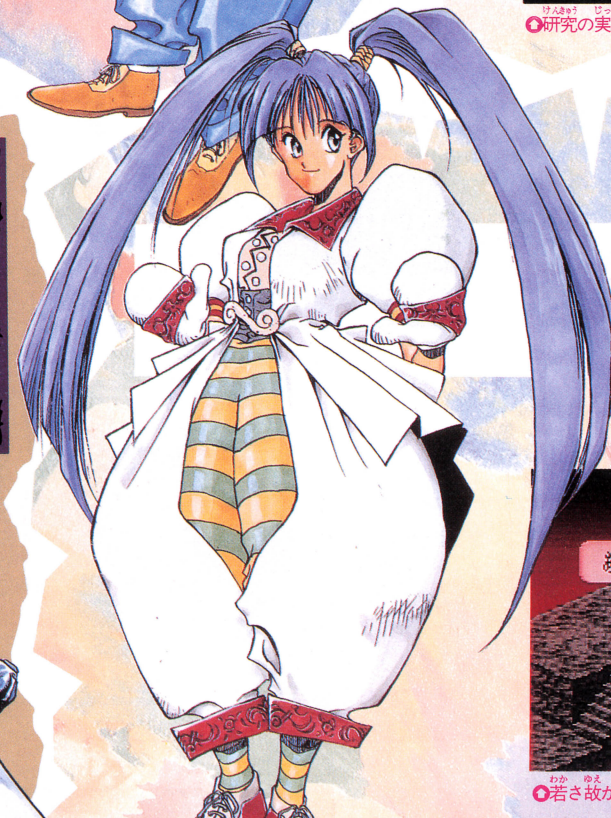
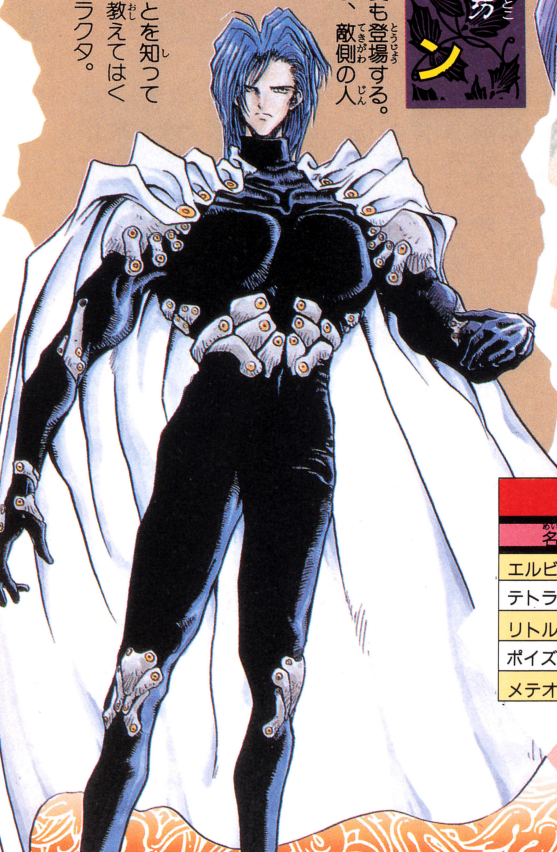
不死身の人間
スタア

序盤のやや後半で仲間となるキヤラクタ。リミッツの実験によって不死身の体となってしまった。マイラたちとは違い、エナジーポイントの配分はしないで、倒した敵の能力をコピーして特殊能力を覚えていく力を持っている。



○研究の実験のために、不老不死の体になってしまった

冒険の最初から何度も登場する。「疾風の将」と名乗り、敵側の人物として登場するが、一緒に敵と戦ったり助けてくれる場面もある。完全な敵ではないようだ。マイラの記憶に関することを知っているが試験だと言い、教えてはくれない。謎の多いキヤラクタ。

謎に包まれた男
レオンおじやきな少女
ドロシー

物語の中盤にさしかかるころに仲間となるキヤラクタ。10歳という年齢のせいか、おじやきな性格。通常攻撃は「ホッピング」で敵の頭上に乗つかう。しかし、攻撃力が低いので、強力な特殊攻撃が使えるまで仲間の支援にまわらう。



○若さ故か、結構人の気にしていることまで言っちゃう

ドロシーが使えらる特殊技

名称	組み合わせ	効果
エルビー	水+4	味方1体の体力を回復できる
テトラゾーン	水+3、風-3	4マス以内の複数の敵に攻撃する
リトルプロミナー	火+6、水-2、風-2	3~6マスの直線上の敵を攻撃
ポイズンドロップ	火-3、風-3、土+6	敵1体の能力値をすべて下げる
メテオストライク	火-4、水+5、土-3	7マス先までの複数の敵を攻撃

○かわいらしくホッピングで攻撃





ちょうちょう せ かい いち
町長になって世界一
ま ち つく
ハッピーな町を作ろう

シムシティジュニア

SIM CITY Jr.

THE TOWN YOU BUILD YOURSELF!

ザ タウン ユー ビルド ユアセルフ

自分だけの町を作っていく『シムシティ Jr.』。そのゲームモードや建てられる建物など、システムを詳しく解説。

イマジニア 7月26日発売予定 8200円

SFC	シミュレーション 16M
バックアップ(最大1)	

コミカルな感じ

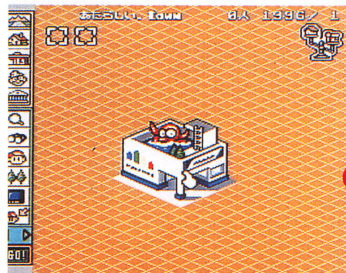
〇今作の画面。前作とかなり変わっていることがわかる。絵本の町みたいだ



〇これは前作『シムシティ2000』の画面。やはり全体に固いイメージがする

誰でもできる
より簡単な
『シムシティ』

町作りのシミュレーション『シムシティ』シリーズの最新作だ。今作は、パソコンで発売されている『シムタウン』をSFC用に作り直したものだ。今作の最大の特徴はシステムが簡単なことで、税率や送電線などに注意する必要はなく、極端な話、好きなように家や店を建てていけるのだ。ゲーム画面も前作の『シムシティ2000』などとは違って、より親しみやすいものになっている。



〇タコが現れた! 建物全部にこんな演出が



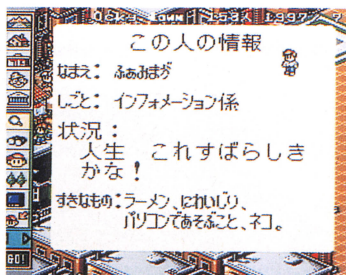
〇これはボール。手の形のカーソルをここに合わせてAボタンを押すと...



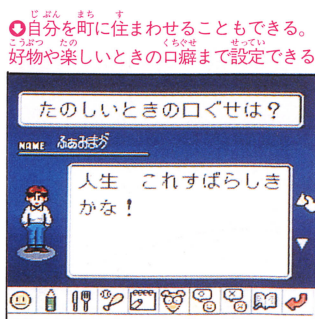
〇これはラーメン屋。一目で分かる

画面が親しみやすくなった最大の理由は大きくなった建物にある。前作までの建物は、グラフィックを一見しただけでは分かりづらく、ただ建物があるという感じだった。今作では、おもちゃ屋ならおもちゃや、屋と一目で分かるようになってきた。また、建物をクリックするとその建物が動く、といった演出も用意されている。

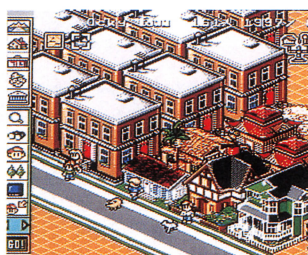
大きくって
分かりやすい建物



〇自分の状況をチェック。幸せなようだ



〇自分を町に住まわせることもできる。好物や楽しいときの口癖まで設定できる

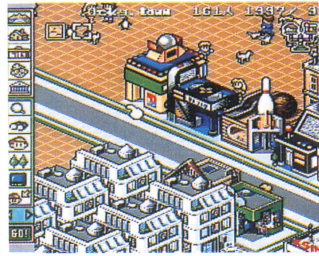


〇道をゾロゾロあるくシム人達。彼らは住居を建てると自然に湧いて出る

建物が大きくなったただだけではなく、そこに住んでいるシム人が実際に登場するのも今作の特徴。しかも、ただ画面に出てくるだけでなく、彼らの生活の状況もチェックできる。さらに、好物や趣味などを設定して、自分自身の分身を自分の町に住まわせることも可能になっているぞ。

プレイヤー自身が
シム人になれる

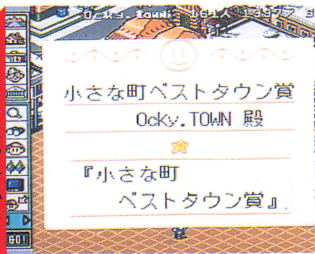
●心を込めて作ってみたい



●これはシナリオモード。ほとんどのモードで町を作っていくことになる



●目的達成!!

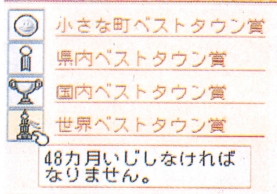


●取り敢えず第1目標を達成。次の目標は「県内ベストタウン賞」だ

●このモードでは、地震などの災害が町作りを邪魔することもあるのだ



●4段階の賞を目指す!



●このすべての賞を取るのが目的

●メインはコレ!
オリジナルモード

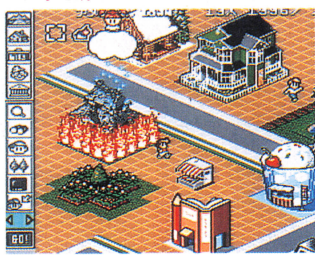
ゲームのメインとなるモード。自分でOの状態から町を作っていく、4つのベストタウン賞を目指す。それらの賞は定められた規模（人口100人以上など）の町を、定められた期間維持することで与えられる。最終目標は、世界で最も優れた町に与えられる「世界ベストタウン賞」だ。

●その他2つのモードで楽しめるぞ

●シナリオモード

前述したように、このゲームではメインのオリジナルモードのほかにも、2つのモードが用意されている。それがシナリオモードとペイントモードだ。

●このシナリオでは町作りではなく町内の火事を消していくのが目的



●ペイントモード

資源や災害など、一切の制限なしに、町を作っていくモード。最終目標のようなものはなく、ただひたすら町を作る。制限がないので、自分の好きなだけ建物を建てたり、公園を作ったりできる。



●自分の好きなように町を作れる

●SFC版オリジナルのミニゲームが楽しめる

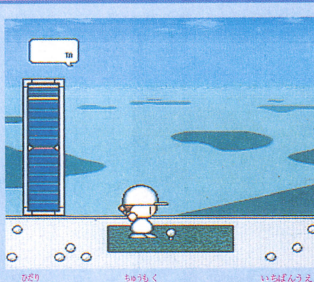
決められた娯楽施設で、Xボタンを押すと、パソコン版「シムタウン」にはなかったミニゲームをプレイすることが出来る。



●カーソルを合わせてXを押す

●ゴルフ練習場

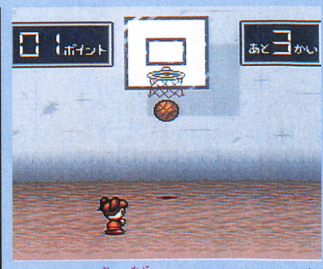
「ゴルフ練習場」でできる。画面左側で上下するバーをAボタンでタイミングよく止めて、ゴルフボールをより遠くに飛ばす。いわゆる「ゴルフ」ができるぞ。



●真ん中に来たときにもう一度Aを押す。●左のゲージに注目。まずバーカー番上するとボールははるか彼方に飛んでいくのほうに来たときにAを押し...

●バスケットフリースロー

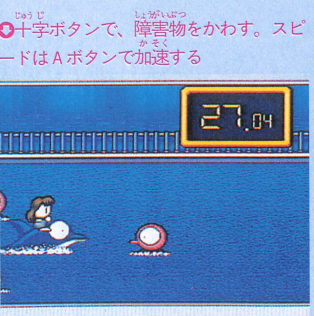
「バスケット練習場」でできる。Aボタンを押してボールを投げ、バスケットゴールに入れる。ボタンを押す長さによって、ボールの届く距離が変わる。



●ボタンを押す長さによってボールの飛び距離が違ふ。タイミングはかなり微妙

●イルカ乗りゲーム

「水族館」でできる。イルカに乗って障害物を避けながらプールを進み、ゴールまでのタイムを競う。Aボタンで加速。



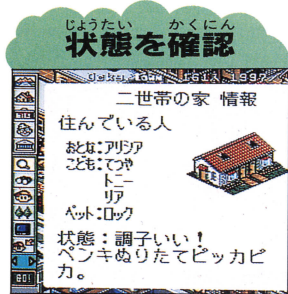
●十字ボタンで、障害物をかわす。スピードはAボタンで加速する

●高飛び込み

「プール」でできる。ジャンプ台からジャンプした選手をAボタンを連打して回転させ、プールに飛び込むまでの回転数を競う。

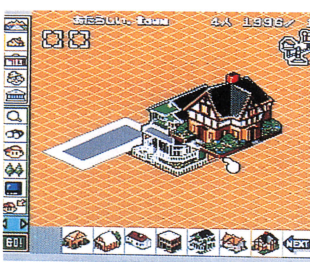
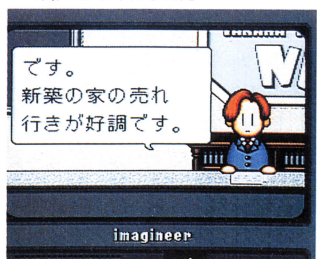


●とにかくAボタンを連打して回転させる



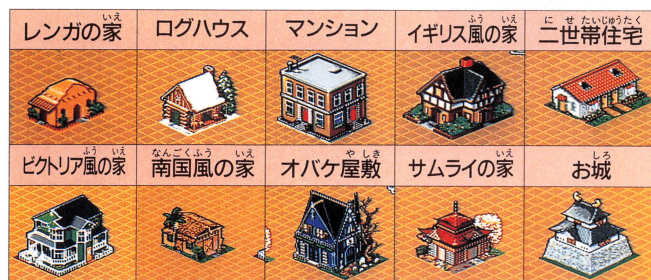
●建てた建物の状態を確認できる

●作った町がどのような状況かはニュースで知らせてくれるのだ

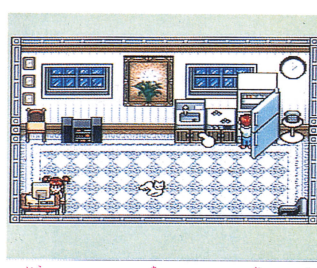


●町は建物などのパーツを一つ一つ置いていくことで作っていく

各種のパーツで "おらが町"を 自由に作れる



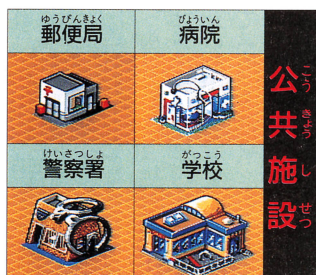
●建てられる住居パーツの一部。キミの気に入った家はあるかな？



●家にカーソルを合わせてXを押すと部屋の中の様子を見ることができる

このゲームで作れる建物などのパーツは、大きく分けて3系統に分けられる。何でも自由に建てられるが、大事なことはいろんな建物をバランスよく建てることだ。

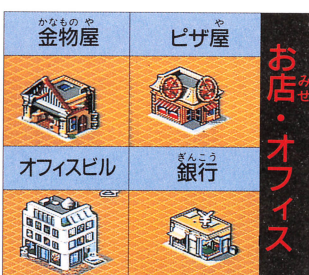
シム人が住む所 家・マンション



●公共生活には必要不可欠なものばかり



●シム人が生活を楽しむためのパーツだ



●シム人が働く店や会社などのパーツ

シム人達が住む住居ができたなら今度は当然、店や各種の施設などシム人達が働く場所が必要になってくる。これらのパーツは「洋服屋」のような店や「ゲームセンター」のような娯楽施設、「学校」のような公共施設などさまさま。これらは一括して産業系のパーツと呼ぶことができ、ゲーム内で、住居系のパーツと対を成している。

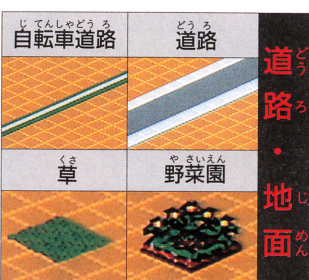
シム人が働く所 各種施設



●オブジェや草などで、よりゆとりのある優しい感じの町にすることができる



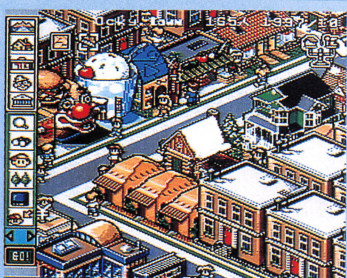
●よりきれいな町にするためのパーツだ



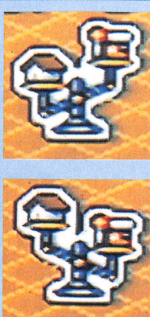
●こういった道などももちろん重要

町には、当然建物だけではなく地面や道などがある。それらは道路パーツや地面パーツを使う。そのほか町に彩りを加えるオブジェなどのパーツも用意されている。これらのパーツはゲームを進める上で、道パーツも含めて必ずしも必要なものではない。なくてもゲームは進むが、より美しい町を作るためには不可欠なパーツだ。

町をより華やかに 道・オブジェ



●バランスよく町を作っていく



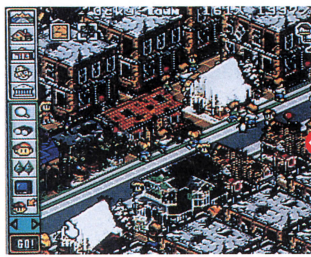
●で囲まれているのが「てんびん」。これが傾かないように作っていく



このゲームで町を作るとき、最も大切なことは住居系の建物の数と産業系の建物の数とのバランス。このバランスは、画面右上に表示される「てんびん」で表される。ゲーム中、この「てんびん」が釣り合った状態を維持することが町を維持することになる。このときの建物は基本的に何でもOK。例えば産業系が「郵便局」だけでもバランスは保てるが、やはり見た目にも美しい町を作りたいものだ。

バランス良く 建てるのが重要

たてもの たて
○建物を建てるときも、もちろん、資源
を消費することになる



○そのまま放っておいたら、なんと町が風化し廃墟になってしまった

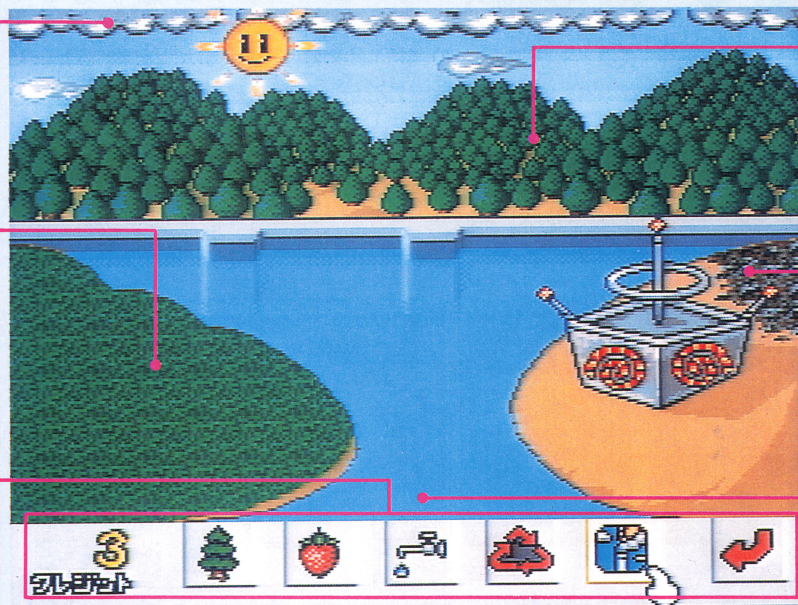


○水位がかなり下がっている...

このゲームではお金のようなものは存在しない。そのかわり、建物を建てたり、シム人が生活するための資源が登場する。資源は特別な資源画面で表示される。

町の建設には
資源が
必要なのだ

資源画面のめくみ方



大い
時間とともに汚染され
る。汚染が進むと植物
が枯れてしまう

食料
シム人の生活に必要な
食物。無くなると当然
人口が減る

アイコン・クレジット
それぞれのアイコンをクリッ
クして、資源を増やしたり、
ゴミを除去したりする

木
木材
シム人に必要な木材。建物
を維持していくのにも
ちろん必要になる

ゴミ
シム人が出したゴミ。増え
ると水が汚染され、水質
の減りが早くなる

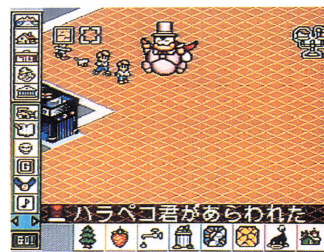
水
シム人の生活に必要なもの。
無くなると、町が風
化し、人口が減る

資源不足は
クレジットで対処

資源画面の見方は左の通り。この中で、水や食料などの資源は放つておくとどんどん減っていく。同じように大気は汚染され、ゴミは増えていくのだ。それぞれ段階で表され、これらの状況は、クレジットを消費すると、水が1段階増えるといったように、画面左下に表示されるクレジットを消費することによって対処していく。クレジットは時間が経過することで増えていき、基本的にほかの方法では増やせないの、むだに資源を消費することは禁物。

階で表され、これらの状況は、クレジットを消費すると、水が1段階増えるといったように、画面左下に表示されるクレジットを消費することによって対処していく。クレジットは時間が経過することで増えていき、基本的にほかの方法では増やせないの、むだに資源を消費することは禁物。

スモッグ君	ゴミまき魔	ポンプ野郎	ハラベコ君	材木キラー
有害なガスを噴射して大気を汚染してしまう	ゴミをまき散らしていくとんでもないヤツだ	水を1クレジット分ポンプで吸い取ってしまう	食物を1クレジット分食べてしまう食いしん坊	木材を1クレジット分盗んでいってしまうのだ

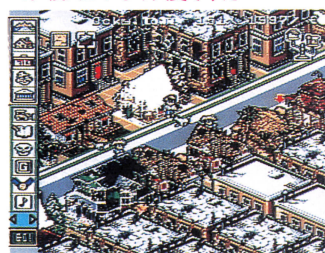


○こいつらはいつも前ぶれなく現れ、貴重な資源を奪ってしまうのだ

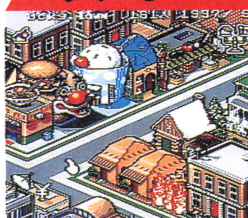
資源を盗む
怪盗エコラン

勝手に資源を盗む、イヤな奴ら、怪盗エコラン。彼らは人兄弟で、そろって資源を盗んだり、ゴミをまき散らしたりする。

○連続した災害のため崩壊してしまった町。復興はかなり大変そうだ

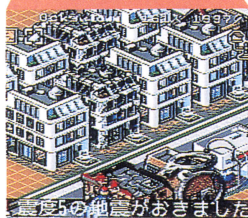


火事



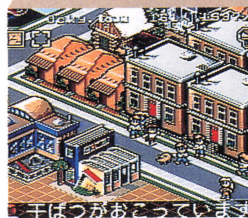
○建物を燃やしてしまう。隣の建物に燃え移ることもある

地震



○起ると、町の建物を破壊してしまうことがある

干ばつ



○資源の水が少なくなってしまうやっかいな災害

ゲームでは、たびたび天災が起り、町を破壊していく。天災は全部で3種類あり、防ぐことは不可能。このなかでも干ばつは、貴重な資源である水が減ってしまうやっかいな災害だ。

忘れなくてもやってくる
天災に注意!!

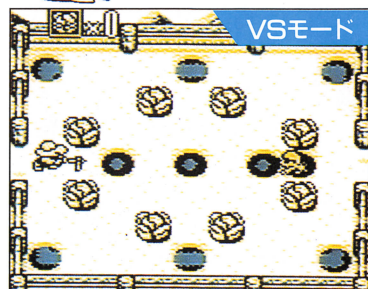
地上がダメなら地下に行く、面クリア型アクションパズル!

モグラニャ™

任天堂 7月21日発売予定

3900円

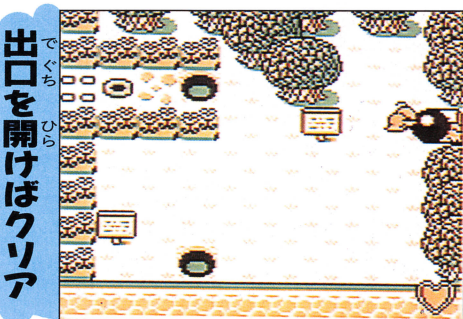
13色対応 GB
アクションパズル 4M
バックアップ(最大2)
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応



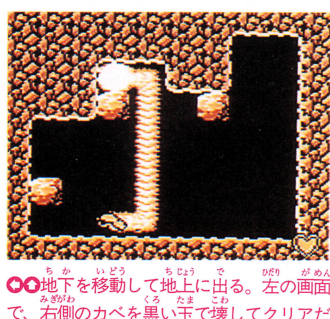
VSモード
○キャビッジを落とす側と阻止する側で対戦



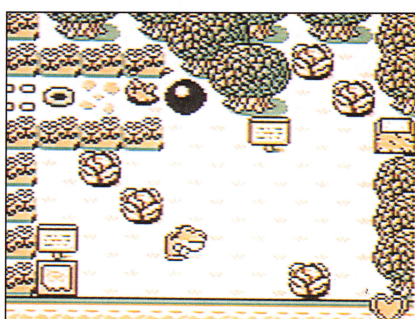
クエストモード
○「クエスト」は面クリアごとに自動セーブ



出口を開けばクリア



○地下を移動して地上に出る。左の画面で、右側のカベを黒い玉で壊してクリア



○木が邪魔をして黒い玉を押しにくい。そんなときは地下に潜ってみよう

地上と地下を行き来して黒い玉を運ぶ!



引く
ものは引くこともできる。でも、なかには引けないものがあるぞ



押す
黒い玉など、ものを動かすときの基本の動作。押し押し一っ!



頭を出す
これで地下から地上の安全を確認。敵からダメージを受けない



穴を掘る
地下に潜るときに使用。やわらかい土なら、どこでも掘れるぞ

「モグラニャ」のアクションはここで紹介する5つ。すべてをうまく使い分けなければ、クリアは難しいぞ。中でも、特に重要なのは「転がす」。転がしたものを敵にぶつけて倒したり、穴の向こう側に黒い玉を運ぶことができる。

5つのアクションを使い分けて進む!



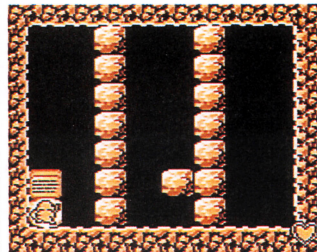
バックドリップ!!



○穴から後ろに投げれば、玉などを穴に落とさずに反対側に運ぶことができる



転がす
ころ転がすときはタメが必要。転がしたものを敵にぶつけると倒せるぞ



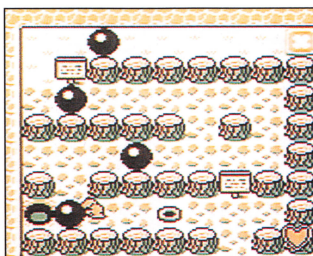
〇〇カンパンには「ヒントじいさま」による豆知識が記されている。役に立つぞ

ここでは、黒い玉を運ぶときの注意や、ダメージの回復方法、便利なアイテムなど、各面をクリアしていくために、知っておくべき知識を紹介する。その手始めとして、まず、各面のあちこちに設置されているカンパンは、もろさず読むこと。基本のアクションや特殊な法則など、クリアに重要なヒントが記されているぞ。

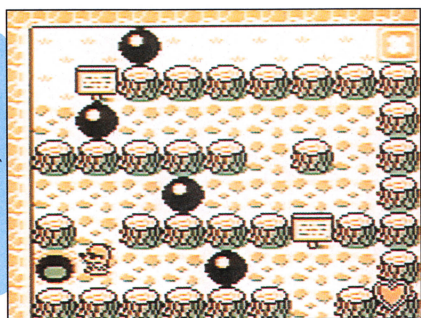
クリアに必要な基本知識を大紹介！

黒い玉の性質を知っておこう！

黒い玉には、「穴に落とすと初めに置いてあった場所に戻る」という性質がある。穴の上を通過させたいときは、前述の「転がす」でバックドロップを使えばOKだ。また、クリアした面は自由に歩き来できるので、穴を掘りすぎて手詰まりになったときは、いったん前の面に戻ろう。そうすれば穴がふさがり、再挑戦できるぞ。



〇〇黒い玉を穴に落とすと…。あら不思議！ もとの位置に戻ってしまうのだ



もとの場所にもどっちゃう！

キャビッジ落とせばハートが回復！

あちこちに生えているキャビッジ（キャベツ）を、通算で5個穴に落とすと、ハート（体力）を回復させることができる。ゲーム中は、敵に触れるとダメージを受けてハートが減っていくので、そんなときはこの方法で回復しよう。キャビッジは各レベルに20個ずつ生えているので、5個目の落とし所を考えれば展開が楽になるぞ。



〇〇穴に落としてキャビッジ頂き！ 小さいハートが飛んできてダメージが回復



〇〇柵の中にキャビッジが4個。柵は越えられないが…。僕はモグラさ



ちょっと回復！

クリアに役立つアイテムを探せ！

各レベルのどこかには、左に紹介する4種類のアイテムが1個ずつ用意されている。これらは、地上か地下のいずれかに必ずあるので、手に入れて役立てよう。また、この4種類以外に、ハートを4分の1回復させる「ハート」がある。



そのレベルの全体図が見られる。各面のつながりが分かるぞ



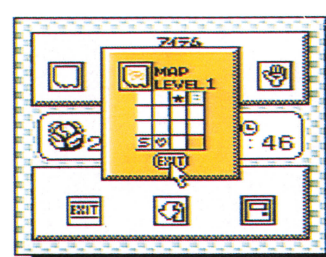
スタート地点、ボス、ボーナスステージの場所をマップに表示



ハートを全回復させる。取っておけば好きな時に使用できる



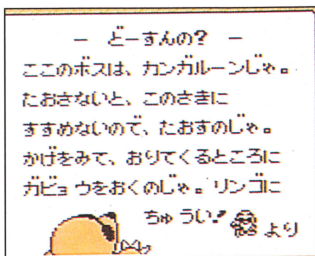
その面をパスして強制的に次の面に進める。使用は1回きり



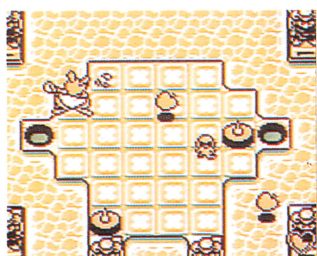
〇マップ表示やアイテムを使うときは、ゲーム中にスタートボタンを押せばOK

ボス攻略を記したカンパンは必読！

各レベルの最終面にはボスが待ち構えている。ボスたちは、それぞれ倒し方が異なるが、心配ご無用。各レベルのどこかには、ボスの倒し方が記されたカンパンがあるのだ。それを見つけて読んでおけば、ボス戦だって怖くない！



〇レベル1にあるカンパンのひとつ。ボス「カンガルーン」の倒し方がバッチリ



〇〇リンゴ攻撃のあと、相手がジャンプを始める。そこをガビョウで串刺しに！



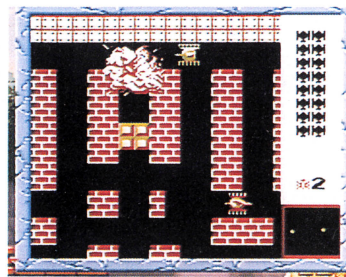
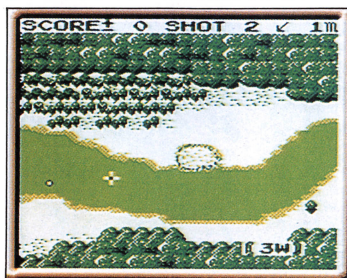
ガビョウでザックリ！！

業務用と家庭用でヒットしたいろいろなゲームをいっぺんに楽しめるソフトだ



業務用 家庭用を問わず、人気があつたナムコ往年の名作ゲームをなんと4タイトルも収録！これ1本でいろいろなゲームが楽しめる、たいへんお得なソフトだ。各ゲームの基本的な内容は元のゲームと同じになっているが、いずれも1人プレイ専用となっている。

キミならどのゲームから始めるかな？



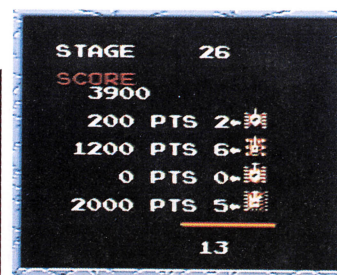
GB版独自のオリジナルモードもあるぞ

金賞を狙え！



全ゲームの金賞を目指してプレイしよう

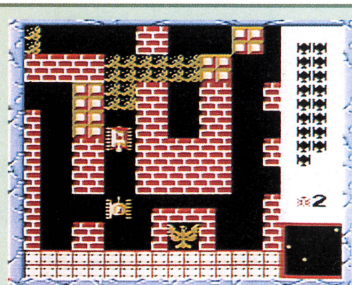
このように、成績に応じたアイテムが表示される。これは銀賞のカップだ



ゲーム終了。この後ランキング画面へ

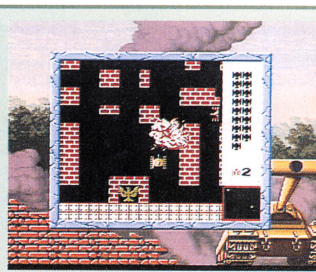
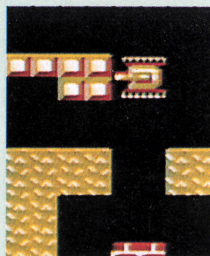
ゲームが終了するたびにランキング画面へ移行し、成績に応じて銅賞のメダル、銀賞のカップ、金賞のトロフィーが表示される。4つのゲームの総合成績が一定レベル以上になると、いろいろなボーナスグラフィックが見られるぞ。

ランキングで
好成績を目指せ



1回の攻撃では破壊できない戦車がいる

四角い防弾壁はパワーアップしないと破壊できない



敵戦車は1ステージに20台。ただし一度に画面上に出現する戦車は3台まで



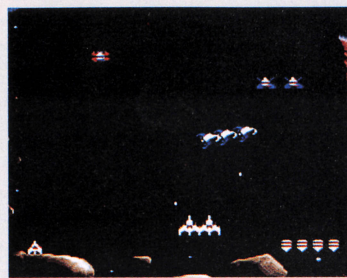
この司令部を破壊されると即ゲームオーバーとなる

FCで85年に登場したシューティング。戦車を探り司令部を守りながら敵と戦うことになる。画面全体を見渡せるモードと、画面がスクロールするモードの2種類のゲームモードが用意されている。

バトルシティー

<p>司令部の周囲に一定時間防弾壁を張る</p>	<p>プレイヤーの残り戦車数が1台増える</p>	<p>敵戦車の動きを一定時間停止させる</p>	<p>画面上にいる敵の戦車を全滅させる</p>	<p>自機の周りに一定時間バリアを張る</p>	<p>アイテム一覧表</p>	<p>ヘルメット</p>	<p>手榴弾</p>	<p>時計</p>	<p>タンク</p>	<p>スコップ</p>	<p>初期ランク</p>	<p>スターでパワーアップ</p>

3匹に分裂した敵を全滅させれば高得点



撃ちまくれ!



ギャラガたちは体当たりを仕掛けてくる

編隊を組んで出現するギャラガ軍団。ファイターのミサイルで撃ち落とそう



81年に登場した業務用の大ヒット作をベースにして、'95年にGBで発売した『ギャラガ&ギャラフシアン』の『ギャラガ』とほぼ同じ内容になっている。自機のフアイターを操作して、次々と飛来するギャラガ軍団を撃破しよう。

ギャラガ

すべて倒せばパーフェクトで一万点ノ



最初は3ステージ目、以降は4ステージごとにチャレンジングステージが登場する。そこでは、踊るようにして飛んでくるギャラガをできるだけたくさん撃破して、高得点を狙うことになるんだ。

チャレンジングステージ

捕虜を持つボスを飛来中に倒せば合体する

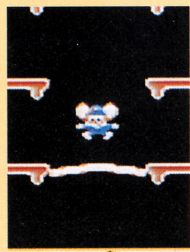


ボスのトラクタービームに捕まると捕虜になろう

合体でパワーアップ

まず、ボスギャラガのトラクタービームにわざと捕まろう。それからそのボスを倒せば、捕虜になったファイターと合体して強力なデュアルファイターになれるぞ。

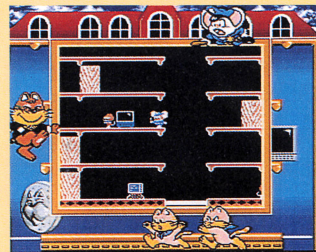
何度も続けて飛ぶと、トランポリンが破けて下に着ち、ミスになってしまう



トランポリンでジャンプ。このときは無敵

上下の移動にはトランポリンを使用する。ジャンプして上昇中に十字ボタンの左右を押して、任意のフロアに着地しよう。なお、続けてジャンプするとトランポリンが薄くなっていき、最後には破れてしまう。そうするとミスになるぞ。

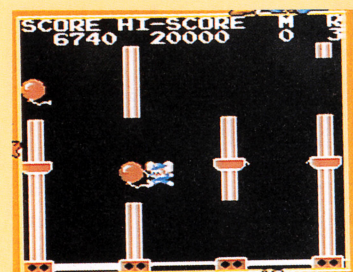
トランポリンで移動



ニヤームコたちから逃げながら、屋敷の中に置かれているアイテムを集めよう

マップパー

83年に登場した業務用からの移植作。ネズミのマップパーを操り、屋敷の各所に置かれているアイテムを全部集めればステージクリアとなる。ネコのニヤームコたちに捕まるとミスになるので注意!

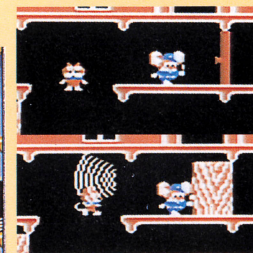
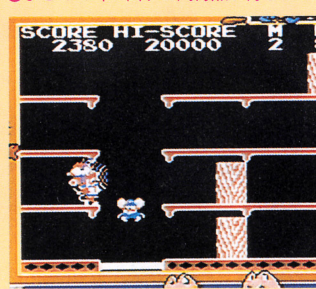


風船をすべて割るとパーフェクトボーナス

ボーナスラウンドでは、音楽が鳴っている間にトランポリンで移動しながら、どんどん風船を割っていくことになる。割った風船の数に応じてボーナス得点が入るぞ。

ボーナスラウンド

まとめて外に出すと高得点が得られる



パワードアの衝撃波で、ニヤームコたちを屋敷の外に出そう

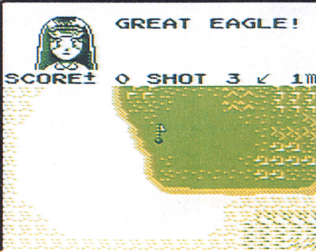
パワードアで反撃

パワードアを開けると、開けた方向に衝撃波が出る。その衝撃波がニヤームコたちに当たると、そのまま屋敷の外に運び出されて、しばらくの間出現しなくなるんだ。

トーナメントモード

LEADERS			
NAME	HOLE	SCORE	
PINO	1	1	
NAMCOT	0	5	0
DRUAGA	0	5	0
MEWKEY	0	5	0
PACO	3	1	0
GIL	1	3	0
DIGDUG	3	1	0
MAPPY	2	2	1
GALAGA	2	2	4
PACMAN	2	2	4

ストロークプレイモード



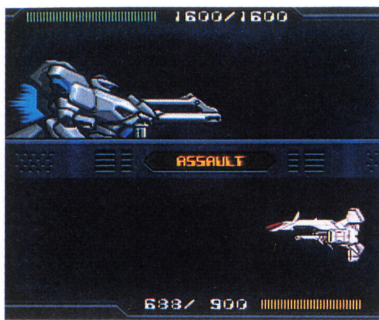
移動するスイングバーをボタンで止めて、打球の飛距離や高低を決定するのだ

ナムコクラシック

FCで'88年に発売されたゴルフゲームで、'91年にGBに移植されたものを収録。ハンディキャップやプレイ中に使用するクラブなどを、細かく設定することができ

ロボットを操って戦うSFシミュレーション

○「アースライト」の続編。前作から一変してグラフィックがリアルになった



HU（ハードユニット）と呼ばれる人型兵器を操って戦いを繰り広げていくSFシミュレーション。宇宙移住者たちの自治政府「統一機構」の軍隊を指揮して、地球連邦軍の野望を打ち砕くのだ！

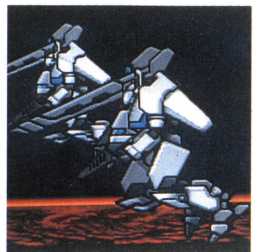
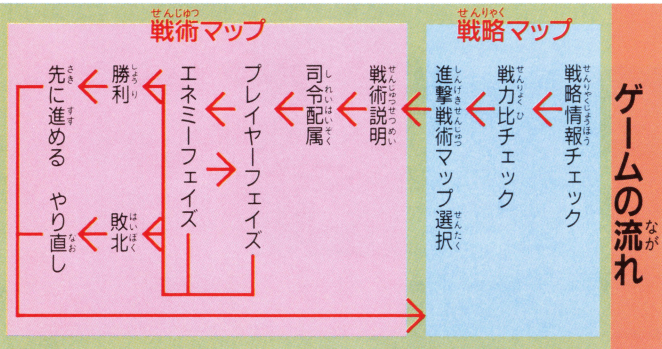
宇宙移民者たちが
独立を目指して
繰り広げる戦い

アースライト ルナ・ストライク EARTH LIGHT LUNA STRIKE



ハドソン
7月26日
発売予定
7980円

SFC シミュレーション 24M
バックアップ(最大2)



○オープニングデモより。カッ
コイH U兵器が次々出現！

○時間はかかるが充実。敵の抵抗は激しいから丘道などの多彩なルートがある

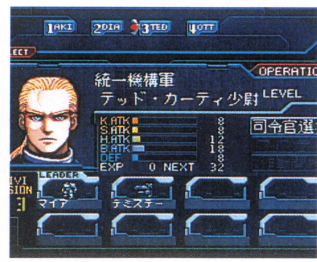


情報を分析して
進撃マップを選択

戦略マップには、複数の戦術マップで構成されたいくつかの進撃ルートが設けられている。各戦術マップの戦略情報や戦力比などのデータを細かく分析して、進撃するマップとルートを決定しよう。

<p>アキラ</p> <p>おも し れ い か ん</p> <p>負けず嫌い。目の前の敵をとにかく叩く</p>	<p>ティアナ</p> <p>明るく行動的な女性。敵の機嫌が得意</p>	<p>オットー</p> <p>戦況を細かく分析して的確な戦術をとる</p>
<p>テッド</p> <p>気取り屋。基本的に忠実な戦い方をする</p>	<p>レンテ</p> <p>広範囲にサポート可能な機体を好む</p>	<p>ジャック</p> <p>戦況を細かく分析して的確な戦術をとる</p>

主な司令官



○1つの部隊に司令官を1人配属。司令官の能力に合った部隊に配属させよう

司令官を選択して
作戦を開始！

進撃するマップを選んだら、出撃する各部隊に司令官を配属させよう。司令官にはさまざまな能力値が設定されている。その数値は配属先の部隊のユニットが攻撃または防御を行うときに、修正値として機能するようになっているぞ。

<p>イアワン</p> <p>アキラ専用の機体。短射程ながら間接攻撃が可能。拠点防衛タイプの兵器</p>	<p>タンタリス</p> <p>短射程ながら間接攻撃が可能。拠点防衛タイプの兵器</p>	<p>マルス</p> <p>バランスがとれた標準人型兵器。機動攻撃に優れる</p>	<p>マイア</p> <p>強力な白兵攻撃が可能。足は遅いが厚い装甲を持つ</p>
---	---	--	--

主なユニット



○勝利条件は、各戦術マップにより異なる

各ユニットを操り
勝利条件を目指せ

各戦術マップには敵を全滅させる、敵の司令塔を破壊するなどの勝利条件が設定されている。プレイヤーは各ユニットを操って、これらの条件を満たすように戦っていかなくてはならない。なお、ユニットはH U兵器の他に車両、航宙機、艦船などが用意されている。

○戦術を無視した行動はとらぬように

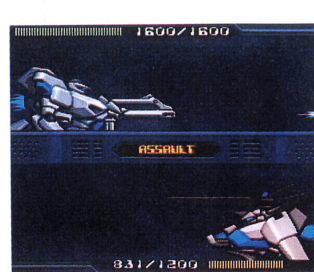


○戦術に沿って戦いを繰り広げていくのだ

作戦に従って敵を破壊し勢力を広げろ

各戦術マップでは戦いを始める前に、どのように味方のユニットを進めてどの敵を攻撃する...といったような戦術の説明が行われる。プレイヤーはその戦術通りに各ユニットを動かして、勝利条件を目指すことになるのだ。戦術を無視して戦うと痛い目にあうぞ。なお、戦いに勝つてルートを進んでいき最終目的地の戦術マップを攻略すると、戦略マップがクリアとなり、新たな戦略マップが提示される。

<p>艦船 艦船ユニットに対してこの攻撃を行うときに使用</p>	<p>機動 機動ユニットや施設ユニットに対する攻撃法</p>	<p>爆撃 ミサイルで爆撃する。威力が非常に大きい</p>
<p>特攻 司令官のみ使用可。攻撃は機体により変化</p>	<p>白兵 レーザーブレードなどを用いた白兵攻撃を行う</p>	



○戦闘シーンはアニメーションで表示。攻撃するたびに迫力満点の映像が展開！

5種類の攻撃法で敵ユニットを撃つ。ユニットが繰り出す攻撃法は全部で5種類もある。その中から、標的のユニットにもっとも効果のある攻撃法を選択、使用してダメージを与えよう。ただし、各ユニットがすべての攻撃法を行えるわけではないので注意してほしい。ユニットの種類により、繰り出せる攻撃法が限定されているのだ。

支援効果

こうげき 効果
攻撃目標に味方が隣接していると、支援を受けられ攻撃力がアップ

包囲効果

こうげき 効果
敵の周囲を味方のZOCで囲むと、その敵の防御力がダウンする

攻撃の効果UP!

こうげき 効果
そばにいる味方が支援してくれるぞ

このゲームでは、1つのユニットの支配地域である周囲1ハップを「ZOC」と呼ぶ。そのZOCで攻撃目標の周囲1ハップを完全に囲むと、包囲効果が成立して敵ユニットの防御力が半分になる。また、攻撃目標の周囲に他の味方ユニットが隣接していると、支援効果が発生して攻撃力がアップするぞ。ただし、間接攻撃時にはその効果が発生しない。

演習ステージで腕をみがこう!

○模擬戦を行う演習面は5つ用意されている。一度クリアしても再出撃できるぞ

レベルアップによってさまざまな能力値がアップ。これで戦闘が有利になる

こうげき 効果
レベルアップ
LV5になります

経験値がたまると司令官がレベルUP

こうげき 効果
レベルアップ
LV5になります

戦闘を行うたびに、そのユニットの部隊に配属されている司令官に経験値が加算される。経験値が一定量に達すると、司令官がレベルアップして能力値が上昇するぞ。

ここで司令官のレベルを上げて戦場へ!

○司令官のレベルを上げて戦場へ!

○アクアの専用機イアソンの白兵攻撃だ。この攻撃法はかなり威力があるぞ!

こうげき 効果
レベルアップ
LV5になります

ゲームを進めると、司令官がレベルUP

こうげき 効果
レベルアップ
LV5になります

ゲームを進めると、司令官がレベルUP。司令官は自分専用の強力なH.U.兵器を入手することが出来る。その専用機は、何回か行われるパージアップによりどんどん強くなっていくんだ。なお、専用機の中には、ある一定の条件を満たさないと入手できないものもある。

精霊の力を借りて
敵兵器群を撃て!

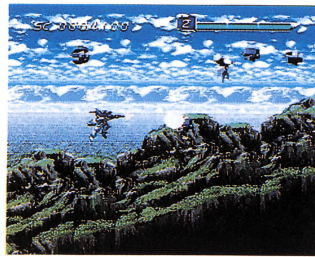
SPRIGGAN POWERED

スプリガン・パワード



3種類の攻撃法で敵を蹴散らせ!

レタリングで描かれた敵が次々と攻めてくるリアルなシューティングゲーム。人型と飛行形態に変形する伝説の戦士スプリガンを操って、移住惑星ジエガを襲った正体不明の敵を撃破するのだ



○人型と飛行形態の2タイプに変形可能なスプリガン・パワードを操って戦う

アイテムを取ってサブウェポンを装備

特定の敵を倒すと、色が次々と変わる精霊球が出現する。その精霊球を取ると、取ったときの色に応じてサブウェポンが装備される。サブウェポンは、同色の精霊球を続けて取るとパワーアップするぞ



○特定の敵を倒すと出現する精霊球を取ろう



メインショット
1回ショットボタンを押すと、上角5度で4発程度発射される

○サブウェポンは、同色の精霊球を取ることで3段階までパワーアップする



サブウェポン一覧

アースボマー



敵に当たると爆発する。威力が高い。地の精霊球で装備

アクアクロウ



敵を貫通するショットを発射する。水の精霊球で装備

ファイアエンハンス



メインショットの威力がアップする。火の精霊球で装備

ウインドエイム



敵を追尾するホーミング弾を放つ。風の精霊球で装備

精霊力を開放して
潜在能力を発動!

精霊球を取った後、しばらくの間ショットボタンを押し続けてから放すと、そのとき装備しているサブウェポンに応じた潜在能力が繰り出される。ただし、画面右上の精霊力ゲージに、一定量以上のエネルギーがないと繰り出せない。

潜在能力の一覧

アースプロジェクション



爆風を巻き起こす爆威球を发射。爆風は敵単体やザコ敵を一掃する

アクアプレッシャー



一定時間、敵の移動および攻撃スピードが2分の1になる

ファイアフュリー



前方の至近距離に、非常に攻撃力が高く、熱力場を3秒ほど形成

ウインドストーマー



攻撃力のある渦巻きを、一定時間、自機の周辺に4つ発生させる

シールドを張って
ピンチを脱出!

シールドボタンを押すと、スプリガンの周囲に敵のあらゆる攻撃を防ぐことができるシールドが張られる。ただし、シールドを張るためには、精霊力ゲージのエネルギーを消費しなくてはならない。



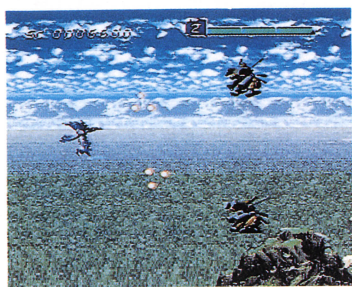
○シールドは敵の体当たりも無効にするぞ

ボーナスを狙え!

敵を一定数破壊するたびに黄金の精霊球が出現する。その精霊球を取ると、ボーナス点が加算されるのだ。取り続けると200、400、800...というようにどんどん点が上がっていくので、ハイスコアを目指すときは逃さないようにしよう。

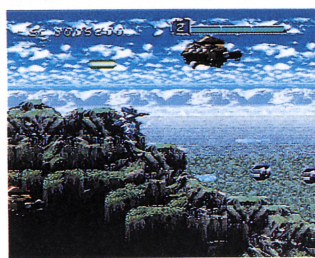


○黄金の精霊球で高得点。他にもいろいろなボーナスが存在する



○トライアングル状に弾を放つ敵兵器だ

○緑色の中型機は動きが非常に遅い。しかし、太いレーザーを放射してくる



へんけいかんりよう
変形完了!!



○飛行形態から人型形態に変形したら戦闘開始だ

ここからは、前半の3ステージを詳しく紹介していこう。なお、スプリガンは人型の状態「ガンナ」形態で戦うことになる。

ステージ1
緑の大地を救え

惑星ジェガを守るための出撃だ!

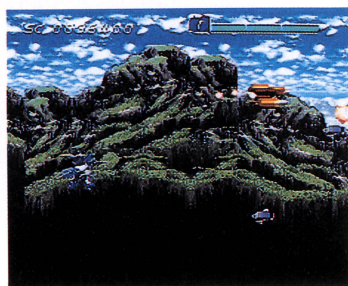


○ウィンドストーマーを繰り返すぞ



○ボスのクインズクインは、精霊球の力を使いこなす

○岩陰から突然敵が出現。体当たり要注意だ



○巨大なミサイルを放射する機体。ミサイルを撃つとすぐに後退して去っていく

○雲の中から突然現れるザコの敵編隊に注意



再び出現!



○軌跡にスプリガンを狙うクインズクイン

○ミサイルを3方向に放射する中型攻撃機。こいつが複数出現するとやっかいだ

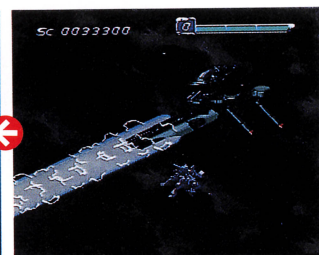


2つ目のステージは、ジェガの上空が舞台になっている。ここでは、雲海の中から突然現れる小型兵器群に注意しながら戦っていく。マップの終わりまで進取すると、巨大なレーザー砲を搭載した中型戦艦がボスとして出現するぞ。

ステージ2
ジェガ上空の死闘



○砲身を破壊すると護衛機を先遣させる



○ボスのレーザー攻撃。画面の端に追いつめられたらシールドを使って逃げよう

○回転している間は攻撃を跳ね返す強襲兵器



○黄色の中型攻撃機は炸裂弾を放射する

こうほう ちゆうい
後方に注意!!



○中型攻撃機の体当たりに気をつけよう

○敵の汎用投入人型兵器。機動性は低い



夕日が輝く海上で戦いが展開していくステージ3では、画面の後方や上下から中型の攻撃機が次々と現れる。それらの攻撃機が仕掛けてくる体当たりをうまく避けて、ボス戦艦のところまで進むのだ。

ステージ3
海上を突破せよ



かみ こ やみ と せ かい すく
神の子となって闇に閉ざされた世界を救え

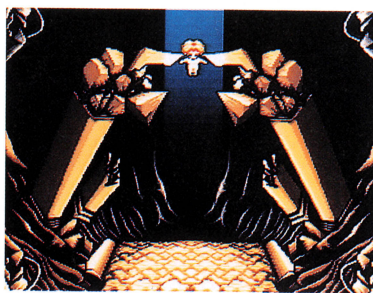


レナスII

SFC ロールプレイング
32M

バックアップ(最大3)

アスミック 7月26日発売予定 9980円



○1万年もの間封印されていた神の子が目覚める

五使徒とともに
光の世界を取り戻せ

闇に閉ざされた地底世界「アン
ダル」を舞台に、世界の「大統一」
を起こす神の子として生まれた、
主人公になって旅をするRPGだ。
前作の「レナス」で好評だった、
十字ボタンでコマンド選択をおこ
なう方法や、敵の精霊と合体する
精霊魔法システムは「II」でも健
在で、さらにパワーアップしたも
のになっているぞ。

4つの秘宝を求めて
旅をするキャラクタ
主人公は「大統一」をなし遂げ
るに必要な、4つの秘宝を集め
るため旅立つ。その旅を助けてく
れるのが、五使徒と呼ばれるら。

彼らは主人公の目覚めを待ちなが
ら、来るべき時に備え修行をして
いる。五使徒はそれぞれ得意な精
霊呪文があったり、武器攻撃が得
意な者もいる。この5人の中から
3人を選んで旅立つことになる。

主人公
(ファルス)

「大統一」の日のためにクリス
タルの中に封印されていた。彼
は神の子であるため、世界に存
在する精霊をすべて装備できる。

ジョード

ゾック

五使徒

クレスター

エマ

ミレリア

火と風の呪文を使う
ことができる。防御
力や腕力はやや劣る
が使える呪文が強力。

火と光の呪文を使う
ことができる。防御
力が優れていて、前
衛向きのキャラだ。

風と光の呪文を使う
ことができる。初め
は頼りないが、育て
方次第で使えるかも。

光と金の呪文を使う
ことができる。武器
攻撃には向かないが、
精霊レベルは一番だ。

風と金の呪文を使うことができる。武器攻撃
には向かないが、五使徒中一番は一番だ。

お金を払って雇う
力強い傭兵たち

五使徒のほかにも、お金を払え
ば仲間になってくれる傭兵がいる。
彼らはそれぞれ能力が違っていて、
武器攻撃が得意だったり魔法攻撃
が得意だったりする。基本的に彼
らは自由に別れることができる
が、なかにはある条件を満たさな
いと別れてくれない傭兵もいるの
だ。パーティは4人までなので、
傭兵を雇うときは、仲間のキャラ
クタを外すことになるぞ。



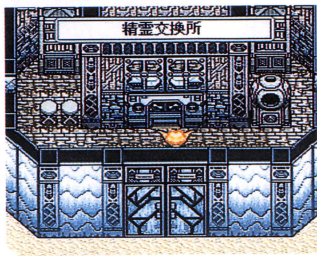
「マイラ」憎い! どんなに憎んでも、
憎みきれないほど、ギルレイが憎い。
わたしは家族のかたき、ギルレイを
さがして、旅をしている。

○傭兵たちは酒場などで仲間になるぞ。
一つの町で数人いることがあるぞ。

クレイトン	エルノート	わたりやく	112
男	41さい	ねばやき	85
アイアンマット		うたれやき	75
		ちやい	104
ライトソード	ホイップ	ばうきやく	149
		せんとうき	89
ゴッドブース	ベルト	あたま	56
		みきこ	133
ジョーブツ		みだり	112
		からだ	78
どえ	だせ	きっちり	11
ちやうど	ナイス	いい	11
		あし	123

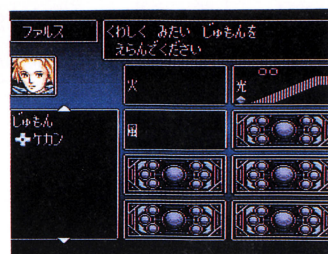
○強い傭兵になるとそれなりに雇う値段も高いぞ

ぜひ仲間になりたい!



○精霊交換所で精霊を変えられるのは主人公だけで仲間は変えることができない

○仲間になる人たちの精霊を見て、自分の装備する精霊を決めるのがベストだ



呪文を使うためには、精霊を装備することになる。精霊は複数装備することができて、精霊単体の呪文と複数装備することで使えるようになる呪文があるぞ。初めに持っている3つの精霊以外は、旅を続けていくうちに入手できるよ。なり、精霊の数や装備できる数が増えていくぞ。

精霊を装備して有効に使う

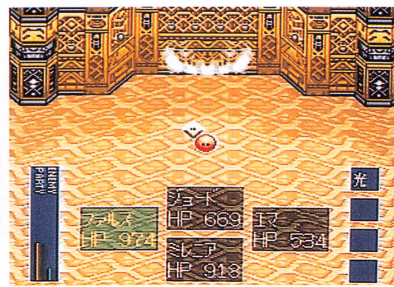
『リナスII』では精霊どうしを組み合わせた、コマンドの選択を十字ボタンでおこなうなど、独特なシステムになっている。どのようなシステムが説明していく。

独特な操作方法と魔法のシステム



○こちらはレベル3になった呪文。見た目も派手で、いかにも効きそうな感じが

○レベル1の呪文はこんな感じで、敵に当たったときはあまり強くないさそう...



○敵と同じ精霊を装備していれば合体できる

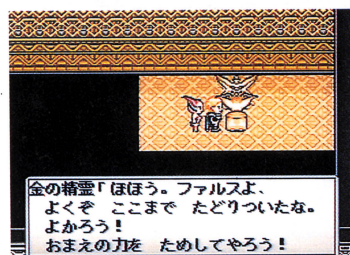
敵の精霊と合体

前回の『リナス』では精霊呪文を使わなければレベルアップしなかったが、今回は敵を倒したときに捕まえることができる精霊と、自分が装備している精霊とを合体させることで精霊習熟度が上がる。この習熟度が一定量上がると呪文のレベルがアップしていくのだ。しかし、必ず敵の精霊が捕まえられるわけではなく、精霊を引き寄せる力も個人差があり、なかなか捕まえられるものもある。

精霊の組み合わせ

最終的に主人公は、8種類ある精霊から4つ選んで組み合わせることができる。さまざまな呪文を作ることができるぞ。例えば、単体の精霊だけでは使えない全体攻撃や、補助系の呪文が使えるようになるのだ。精霊の組み合わせや、装備している精霊を外したいときには、町や村にある精霊交換所で交換するアイテムの「せいれいだま」を使うと変えることができる。

さまざまな呪文を作れるのだ!



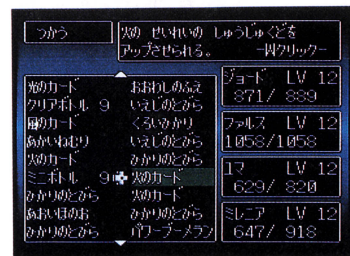
金の精霊「ほう。ファルスよ、よくぞここまで たどりついたな。よろろ! おまえの力を ためてやろう!



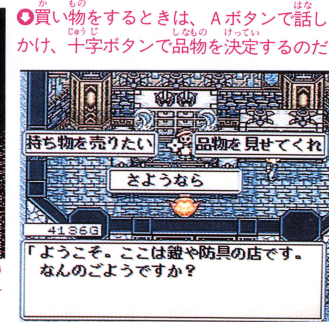
○左は防御力アップの呪文で、右は1グループすべて攻撃できる呪文だ



○アイテムを選ぶときは、2回十字ボタンを押さなければ選べないようになっている



○戦闘は十字ボタンに対応していて、上下左右に押すだけで決定できるぞ



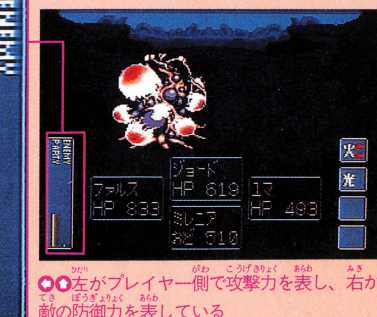
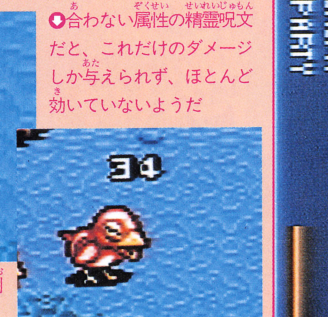
○買い物をするときは、Aボタンで話しかけ、十字ボタンで品物を決定するのだ

魔法もコマンドも十字ボタンを使用

このゲームのコマンド選択方法は、すべて十字ボタンのみでこなう。今までのRPGは、十字ボタンでコマンドを選んでAボタンで決定という形がほとんどだったが、この選択方法ではAボタンが必要ないので、戦闘時のコマンド選択などがスムーズにできるようになっているのだ。



○合う属性の精霊呪文だと、これだけのダメージしか与えられず、ほとんど効いていないようだ



○左がプレイヤー側で攻撃力を表し、右が敵の防御力を表している

精霊ゲージ

精霊ゲージとは、敵にどのような攻撃をすれば効果があるかなどリアルタイムでわかるようにしたもの。ゲージの見方は左のゲージがプレイヤー側を、右のゲージが敵側を表している。このゲージが高くなっているほうが低いほうに對して有効な攻撃をおこなっているといことになる。

少年ギャグ王コミックCDコレクション①

幻想大陸 秘宝の行方

原作:夜麻みゆき/ギャグ王コミックス

7/19
発売!!



あの3人組が
ドラマCDになって帰ってきた!

サウンドドラマCD
+8Pブックレット
A5タテ型パッケージ
定価2,500円

熱血読者の
4コマ大集合!!

ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場 番外編14 4コマクラブ傑作集

くんでもくんでもつきないギャグの泉、ごらんあれ!
A5判 定価500円

7/19
発売!!



7/22
発売!!



ガンガン コミックス

コミック判 定価各400円

天空忍伝 バトル ボージャー②

原作:史村翔/作画:結賀さとる



コウラの仲間現る!
だが、それは...

異魔神の居城ローラン城に潜入したアルスたち。
未曾有の危機にどう立ち向かうのか!?

ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章17

藤原カムイ

ローラン城に
潜入せよ!



エニックスの新刊情報!

7/12
発売!!



ギャグ王 コミックス

コミック判 定価各400円

妖怪妖魔改め方、見参!



御意見
無用っ!!①
よしむらなつき



盗っ人兄弟 見参!!
**RUNRUN
ブラザーズ①**

川本祐太郎

3点
同時に!
7/12
発売!!

ガンガンの人気キャラ達が
絵ハガキになって登場!!
使い方はキミ次第!

少年ガンガン ピクチャーポストカード

●魔法陣グルグル●ハーメルンのバイオリン弾き●TWIN SIGNAL
B6判 定価各780円



HAPPY BOY
—ゲンキくんとかいみなかまたち—

魔法陣
グルグル

ハーメルンの
バイオリン弾き

月2回読めておもしろさは2倍以上!!



7/12
発売!!

ファイアーエムブレム ショートコミック劇場

A5判 定価580円

今度のFEはなんとギャグショートコミック!!
4コマでは見れない絵やストーリーがいっぱい!!

スーパーマリオ ショートコミック劇場

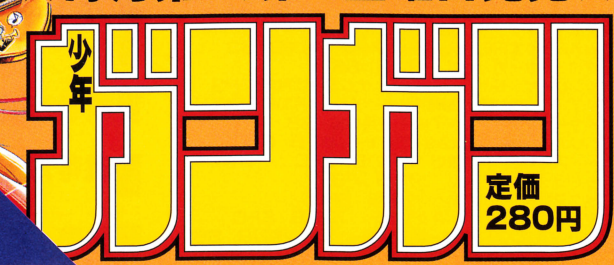
A5判 定価580円

マリオだって4コマだけじゃものたりない!!
誰も知らないマリオのお話、12のお話が読める!!

7/26
発売!!

©Nintendo

★毎月第2、第4金曜日発売★



定価
280円



株式会社 エニックス 出版局

〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル2・3F ■少年ガンガン編集部 03(3369)8978 ■書籍編集部 03(3369)7200
●お求めは、お近くの本店さんで。●定価はすべて税込です。■Gファンタジー編集部 03(3369)1957 ■4コマ編集部 03(3369)4741

AN the YEAR 96 オブ・ザ・イヤー

あなたが選ぶ! ゲーム1番人気!!

ゲーム専門雑誌17誌連合企画

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門

雑誌17誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に強く反映させるために制定されました。グランプリを始めとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要項をよく読んで、ふる

ってご参加ください。なお、投票して下さった方のなかから、抽選で1000名様に「Japan Game of the Year オリジナル・テレホンカード」を差し上げます。



実施要項

『Japan Game of the Year'96』は、家庭用ゲーム・ソフトウェアの質的向上と社会的地位の向上を促し、業界の健全な育成と発展促進を目的としています。

※家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

賞

グランプリ 1タイトル(読者投票1位の作品):トロフィー/賞状

準グランプリ 1タイトル(読者投票2位の作品):トロフィー/賞状

特別賞3賞

フレッシュ賞 1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品):トロフィー/賞状

ビジュアル賞 1タイトル(映像的に優れた作品):トロフィー/賞状

サウンド賞 1タイトル(音響・音楽的に優れた作品):トロフィー/賞状

投票方法

官製ハガキに左上の投票用紙を切り取って必ずノリで貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記。ノミネート作品の中から

① 何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品

② 新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品

③ 画面がきれいだった、リアルだったという作品をビジュアル賞として1作品

④ 効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品

を選び作品番号を記入し投函してください。

注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ノミネート作品

1995年4月1日から1996年3月31日までに日本国内で発売された家庭用ゲーム・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部推薦によるものを加えた計204タイトルをノミネート作品としています。

投票期間

1996年7月31日締め切り(当日消印有効)

選考方法

読者投票による各作品の投票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

発表

1996年9月6日以降発売の参加各誌誌上に発表いたします。

あて先

〒104-91 東京都京橋郵便局私書箱73号 『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

テレホンカードのデザインは実物と多少異なります。

- 154 バイオ ハザード カプコン 3月22日 PS
- 155 バウンティ・ソード バイオニアLDC 9月8日 SFC
- 156 幕末陣臨伝ONI バンプレスト 2月2日 SFC
- 157 バスルポブル2 タイター 3月29日 PS
- 158 バトルタイクーン ライトスタッフ 5月19日 SFC
- 159 バトルロボット烈伝 バンプレスト 9月1日 SFC
- 160 パネルでポン 任天堂 10月27日 SFC
- 161 パハムート ラグーン スクウェア 2月9日 SFC
- 162 パベット スーヒロミ ヒューマン 2月16日 PS
- 163 バンツァードラグーン ツヴァイ セガ 3月22日 SS
- 164 ピクトリーゴール96 セガ 3月29日 SS
- 165 ビヨンド サビヨンド 遙かなるカナン SCE 11月3日 PS
- 166 ファイヤードレスリング アイアンストーム ヒューマン 3月15日 PS
- 167 フィロソファ SCE 7月28日 PS
- 168 不思議のダンジョン2 風来のシレン チュンソフト 12月1日 SFC
- 169 ぶよぶよ通(2) コンパイル 10月27日 SS
- 170 プリンセスメーカー2 マイクロキャビン 10月27日 SS
- 171 ブルー・シカゴ・ブルース リバーヒルソフト 9月22日 SS
- 172 フロントミッションシリーズ ガンハザード スクウェア 2月23日 SFC
- 173 ホーンドアウル SCE 12月29日 PS
- 174 BOXER'S ROAD (ボクサーズ・ロード) NEW 9月8日 PS
- 175 ボクシングモンスター 任天堂 2月27日 GB
- 176 星のカービィ スーパーデラックス 任天堂 3月21日 SFC
- 177 ポリスノーツ コナミ 9月29日 3DO/1月19日 PS
- 178 マジカルドロップ テータイースト 10月20日 SFC
- 179 魔法騎士レイアース セガ 8月25日 SS
- 180 魔装機神 スーパーロボット大戦外伝 バンプレスト 3月22日 SFC
- 181 魔法陣グルグル エニックス 4月21日 SFC
- 182 マリオスデニス 任天堂 7月21日 VB
- 183 マリオのスーパービク로스 任天堂 9月14日 SFC
- 184 ミステックアーク エニックス 7月14日 SFC
- 185 メタルジャケット SOLAN (ボニーキャニオン) 9月22日 PS
- 186 メタルマックスリターンズ テータイースト 9月29日 SFC
- 187 メルティンサー 銀河少女警察2086 イマジニア 3月22日 PS
- 188 厄友情談疑 アイディアファクトリー 1月13日 PS
- 189 夜光虫 アテナ 6月16日 SFC
- 190 ゆみみみくすREMIX ゲームアーツ 7月28日 SS
- 191 リグロードサーガ セガ 7月21日 SS
- 192 リッジレーサーレボリューション ナムコ 12月3日 PS
- 193 リトルマスター~紅色の魔石~ 徳間書店インタメディア 6月30日 SFC
- 194 レイヤーセクション タイター 9月14日 SS
- 195 レディストーカー~過去からの挑戦~ タイター 4月1日 SFC
- 196 ロードス島戦記 角川書店 12月22日 SFC
- 197 ロードラッシュ EAV 3月22日 PS
- 198 ロックマンX3 カプコン 12月1日 SFC
- 199 ロマンシング サ・ガ3 スクウェア 11月11日 SFC
- 200 ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の旋風~ セガ 9月22日 SS
- 201 ワールドアドバンス大戦略~作戦ファイル~ セガ 3月15日 SS
- 202 ワールドサッカーウィニングイレブン コナミ 3月15日 PS
- 203 ワイプアウト SCEI 3月22日 PS
- 204 湾岸デッドヒート バック・イン・ビデオ 12月15日 SS



第1回日本ゲーム

投票用紙

- ①グランプリ(2作品)
- ②フレッシュ賞(1作品)
- ③ビジュアル賞(1作品)
- ④サウンド賞(1作品)

※投票用紙は、必ず裏面全面にノリをつけてハガキに貼して下さい。

ノミネート作品

- ① アークザラッド SCE 6月30日 PS
- ② RPGツクール2 アスキー 1月31日 SFC
- ③ アイドル雀スーチャーバイ Remix ジャレコ 9月29日 SS
- ④ アークノートの休日 アートディンク 6月30日 PS
- ⑤ 悪魔城ドラキュラXX コナミ 7月21日 SFC
- ⑥ あすか120%マキシマ BURNING Fest. NECアベニュー 7月28日 PC/E
- ⑦ あすか120%マキシマ BURNING Fest. ファミリスソフト 3月29日 PS
- ⑧ アローン・イン・ザ・ダーク2 EAV 2月23日 SS
- ⑨ アンジェリークSpecial 光栄 3月29日 SS
- ⑩ ヴァンパイア The Night Warriors カプコン 3月29日 PS
- ⑪ ヴァンパイアハンター-Darkstalkers' Revenge カプコン 2月23日 SS
- ⑫ Wizard's Harmony(ウイザーハーモニー) アークシステムワークス 12月29日 PS/SS◆
- ⑬ ウィザードリィVI禁断の魔界 アスキー 9月29日 SFC
- ⑭ ウィザードリィVII-ガーディアの宝珠- SCE 10月13日 PS
- ⑮ Winning Post 2 (ウイニングポスト2) 光栄 3月22日 SS
- ⑯ ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜 セガ 9月29日 SS
- ⑰ エアーマジェメント'96 光栄 3月22日 PS/SS◆
- ⑱ エースコンバット ナムコ 6月30日 PS
- ⑲ A.V. EVOLUTION GLOBAL アートディンク 11月22日 PS
- ⑳ SDガンダム GNEXT バンダイ 12月22日 SFC
- ㉑ SDガンダム ティメメンション ウォー バンダイ 12月22日 VB
- ㉒ X-MEN (エックス・メン) チャレンジ オフィス カルカ 11月22日 SS
- ㉓ F-1 Live Information セガ 11月22日 SS
- ㉔ エメラルドドラゴン メディアワークス 7月28日 SFC
- ㉕ エルファリアII ハドソン 6月9日 SFC
- ㉖ おーちゃんのお絵かきロジック サンソフト 9月8日 PS
- ㉗ ガーディアンヒーローズ セガ 1月26日 SS
- ㉘ カオスシード 風水回廊記 タイター 3月15日 SFC
- ㉙ 風の伝説ザナドゥII 日本ファルコム 6月30日 PC/E
- ㉚ 学校であった怖い話 パンプレスト 8月4日 SFC
- ㉛ Carnage Heart(カルネージハート) アートディンク 12月8日 PS
- ㉜ GUNGRIFION(ガングリフイオン) THE EURASIAN CONFLICT ゲームアーツ 3月15日 SS
- ㉝ 完全中継プロ野球グレイテストナイン セガ 5月26日 SS
- ㉞ ガンナーズヘヴン SCE 4月28日 PS
- ㉟ ガンバード アトラス 12月15日 SS
- ㊱ がんばれゴエモンくらきら道中 僕がダンサーになった理由 コナミ 12月22日 SFC
- ㊲ 機動戦士ガンダム バンダイ 6月23日 PS
- ㊳ 機動戦士ガンダム バンダイ 12月22日 SS
- ㊴ 機動戦士ガンダムVer. 2.0 バンダイ 3月29日 PS
- ㊵ キリク・ザ・ブラッド2 SME 12月29日 PS
- ㊶ 銀河お嬢様伝説ユナF X哀しみのセイレーン ハドソン 3月8日 FX
- ㊷ 銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス ハドソン 6月30日 PC/E
- ㊸ キング・オブ・ボクシング ビクターエンタテインメント 10月20日 SS
- ㊹ キングスフィールドII フロム・ソフトウェア 7月21日 PS
- ㊺ QUOVAADIS (クオヴァディス) グラムス 12月21日 SS
- ㊻ くっすんおよよ エクシングエンタテインメント 4月28日 PS
- ㊼ クラシックロード ビクターエンタテインメント 12月15日 PS
- ㊽ グラディウス DELUXE PACK コナミ 3月29日 SS
- ㊾ くるりんPA! スカイ・シンク・システム 7月7日 PS
- ㊿ クロックワーク ヒューマン 9月14日 SFC
- 1 クロックワーク ナイト〜ベリル・チヨの大冒険〜 下巻 セガ 7月28日 SS
- 2 幻想水滸伝 コナミ 12月15日 PS
- 3 豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説〜 アトラス 10月20日 PS
- 4 極上パロディウスだ! DELUXE PACK コナミ 5月19日 SS
- 5 サイドワインダー アスミック 1月26日 PS
- 6 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK 3月28日 SS
- 7 3X EYES〜吸精公〜 エクシングエンタテインメント 8月11日 PS
- 8 The Tower (ザ・タワー) オーブンブックス 3月1日 SS
- 9 三国志IV 光栄 9月29日 PS
- 10 三国志英傑伝 光栄 3月29日 SS
- 11 Jリーグ エキサイトステージ'95 エポック社 4月28日 SFC
- 12 Jリーグ サッカープライムゴールEX ナムコ 9月29日 PS
- 13 Jリーグ サッカープライムゴールX ナムコ 8月4日 SFC
- 14 Jリーグ 実況ウイニングイレブン コナミ 7月21日 PS
- 15 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! セガ 2月23日 SS
- 16 実況おしゃべりパロディウス コナミ 12月15日 SFC
- 17 実況パロディプロ野球'96 光栄 7月14日 PS/7月28日 SS◆
- 18 実況パロディプロ野球'96 コナミ 2月29日 SFC
- 19 実況パロディプロ野球'96 フェイティンイレブン コナミ 9月22日 SFC
- 20 シムシティ2000 イマジニア 5月26日 SFC
- 21 シムシティ2000 セガ 9月29日 SS
- 22 シャイニング・ウィズダム セガ 8月11日 SS
- 23 ジョーン・バグダット〜アローハッドの冒険〜 SCE 4月28日 PS
- 24 新世紀エヴァンゲリオン セガ 3月1日 SS
- 25 新日本プロレスリング闘魂烈伝 トミー 9月29日 PS
- 26 真・女神転生 デビルサマナー アトラス 12月25日 SS
- 27 水戸黄門漫遊記〜風雲再起〜 テータイースト 3月22日 SS
- 28 すーぱーくっすんおよよ パンプレスト 8月11日 SFC
- 29 スーパーダンキーコングGB 任天堂 7月27日 GB
- 30 スーパーダンキーコング2 テイクシ&ティティ 任天堂 11月21日 SFC
- 31 すーぱーなぞぶよ ルーラーのルー パンプレスト 5月26日 SFC
- 32 スーパーファイタープロレスリングX ヒューマン 12月22日 SFC
- 33 スーパーファミスタ5 ナムコ 2月29日 SFC
- 34 すーぱーぶよぶよ通 コンパイル 12月8日 SFC
- 35 すーぱーぶよぶよ通リミックス コンパイル 3月8日 SFC
- 36 スーパーボンバーマン3 ハドソン 4月28日 SFC
- 37 スーパーマリオRPG 任天堂 3月9日 SFC
- 38 スーパーマリオ ヨッシーアイランド 任天堂 8月5日 SFC
- 39 スーパー桃太郎電鉄DX ハドソン 12月8日 SFC
- 40 スーパーリアル麻雀グラフィティ セガ 11月24日 SS
- 41 スーパーリアル麻雀 PV セガ 5月26日 PS
- 42 進め! 対戦はするだま コナミ 3月1日 SS
- 43 ストリートファイターZERO カプコン 12月22日 PS/1月26日 SS◆
- 44 ストリートファイター リアルバトル オン・フィルム カプコン 8月11日 PS
- 45 スナッチャー コナミ 2月16日 PS/3月29日 SS◆
- 46 聖剣伝説3 スクウェア 9月30日 SFC
- 47 聖獣魔伝ビースト&ブレイド BPS 12月15日 SFC
- 48 聖夜物語 ハドソン 12月22日 PC/E
- 49 セガラリー・チャンピオンシップ セガ 12月29日 SS
- 50 ZERO DIVIDE (ゼロ・ディバイド) スーム 8月25日 PS
- 51 セロソングZRR-Z メディアリング 11月25日 SFC
- 52 戦国ザイバー 藤丸地獄変 SCE 10月27日 PS
- 103 戦国国家 AIR LAND BATTLE SCE/ソリッドソフトウェア 12月1日 PS
- 104 卒業II ネオ・ジェネレーション リバーヒルソフト 10月27日 PS
- 105 タービスタリオン% (DERBY STALION %) アスキー 3月15日 SFC
- 106 太閤立志伝II 光栄 2月23日 PS
- 107 第2次スーパーロボット大戦G パンプレスト 6月30日 GB
- 108 第4次スーパーロボット大戦G パンプレスト 1月26日 PS
- 109 タクティクスオウガLet Us Cling Together クエスト 10月6日 SFC
- 110 ダイアス外伝 タイター 12月15日 SS
- 111 超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜 メサイヤ 12月29日 PS
- 112 チョロQ タカラ 3月22日 PS
- 113 通天閣 SME 12月29日 PS
- 114 デア ラングリッサー メサイヤ 6月30日 SFC
- 115 Dの食卓 ワープ・三栄出版/アクリムジャパン 4月1日 3DO/7月28日 SS◆
- 116 Dの食卓 コンプリートグラフィックス アクリムジャパン 12月1日 PS
- 117 TIZ TOKYO INSECT ZOO セサール・エンタテインメント 3月29日 PS
- 118 提督の決断II 光栄 2月23日 SS
- 119 デイトナUSA セガ 4月1日 SS
- 120 テイルズ オフ ファンタジア ナムコ 12月15日 SFC
- 121 テーマパーク EAV 12月15日 SFC/12月22日 SS/12月29日 PS◆
- 122 デジタルビョーララストグラディエーター KAZE 6月23日 SS
- 123 デストラクション・ダービー SCE 12月9日 PS
- 124 出たなツインビーヤット〜DELUXE PACK コナミ 9月29日 PS/SS◆
- 125 鉄拳2 ナムコ 3月29日 PS
- 126 DXX人生ゲーム タカラ 12月15日 SS
- 127 天外魔境ZERO ハドソン 12月22日 SFC
- 128 闘神伝2 タカラ 12月29日 PS
- 129 天地を喰らうII 赤壁の戦い カプコン 3月22日 PS
- 130 同級生 NECアベニュー 11月23日 PC/E
- 131 麻雀同級生Special メイクソフトウェア 3月29日 SS
- 132 峠KING THE SPIRITS アトラス 11月10日 SS
- 133 闘神伝2 タカラ 12月29日 PS
- 134 闘神伝5 タカラ/セガ 11月24日 SS
- 135 土器王紀 パンプレスト 12月22日 PS
- 136 ととききメモリアル 伝説の機の下で コナミ 2月9日 SFC
- 137 ととききメモリアル forever with you コナミ 10月13日 PS
- 138 ドラゴンクエストVI 幻の大地 エニックス 12月9日 SFC
- 139 ドラゴンフォース セガ 3月29日 SS
- 140 ドラゴンボールZ 真武闘伝 バンダイ 11月17日 SS
- 141 ドラゴンボールZ Ultimate Battle2 (7ルティメットバトル2) バンダイ 7月28日 PS
- 142 ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION バンダイ 3月29日 SFC
- 143 トワイライトシンドローム〜探索編〜 ヒューマン 3月1日 PS
- 144 ナムコミュージアムVOL. 2 ナムコ 2月9日 PS
- 145 ナムコミュージアムVOL. 1 ナムコ 11月22日 PS
- 146 信長の野望・天翔記 光栄 3月29日 PS
- 147 信長の野望・覇王伝 光栄 9月15日 PS
- 148 パーチャップ セガ 11月24日 SS
- 149 パーチャファイター2 セガ 12月1日 SS
- 150 パーチャファイターRemix (リミックス) セガ 7月14日 SS
- 151 パーチャファイター オリジナル アワンの戦記 任天堂 12月1日 VB
- 152 パーチャレンジセガターン タイムワナー・インタラクティブ 12月22日 PS
- 153 パーティホッパーヘッド スクランブレーション SCE 9月29日 PS

※表組はノミネート番号、作品名、メーカー名、発売日、機種名の順に表記してあります。

※◆マークの同一タイトル作品は機種名が違っても、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がない限り、原則として一つの作品として扱っていただきます。

※SFC=スーパーファミコン、PS=プレイステーション、SS=セガサターン、VB=バーチャルボーイ、GB=ゲームボーイ、PC/E=PCエンジン、FX=PC-FX

HEADLINE

ヘッドライン

今回はターボコインのお話です

スーファミターボって？

SFCに差^さし込んで使うスー
 ファミターボ。本^{ほん}体^{たい}にはさらに
 2つのカートリッジスロット^{スロット}が
 あり、そこにコンパ^{コン}パ^パト^トな「専
 用力セリット」を差^さし込んで遊ぶ^{を遊ぶ}
 1つの力セリットでも遊べるが、
 真価^{しんか}を発揮^{はつき}するのは2つの力セ

ツトかそつたとき。差し込んだ2つのカセット間では(同じソフトもしくは別のシリーズ)データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができる。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

ターボコリンモードで
コリンを増やそう！

タボコナーなら一度は目に
 してる「ターボコイン」。今回
 は、このターボコインを^{おもてなし}活用してゲー
 ムをより^{たのしみ}楽しんじゃうモード「ター
 ボコインモード」を紹介しよう。
 このターボコインモードは、別々
 のカセットでコインをあげ

たりもろったりできる便利なモード。モードに入るには全部のソフト共通で、タイトル画面表示中にL・Rボタンを同時に押すだけで、これでオプションでコインの移動が可能になるぞ。ただし、ソフトによってはコインをほかのソフトにあげることしかできないものもある。そのへんは左の図を見てねこのモードを活用すれば、ゲームのやり込み度はぐんとUPだノ

SDウルトラバトル
シリーズで

「SDワルトラパトル」シリーズは、コインを集めて必殺技を買うことができる。中でも隠された必殺技「大地震」「ひのちま岩石」「M87光線」は、コインが50000枚以上ひよつよう必要なので、ターボコインモードは欠かせない。

SDガンダムジェネレーション
ひばいひん はんめい
非売品ユニットが判明

タイトル画が面
でめんで
L・Rボタン同
じ押し
時押し



じぶん ひだり みぎ
🔴自分のカセットは左。右スロットのカセ
 ットから、コインをもらうことができるぞ

ターボコインを持ってないけど増ふやせるソフト

基本的にコインの供給が役
目。『～ドンジャラ』のよう
に元手を増やすもの

ゲゲゲの鬼太郎
妖怪ドンジャウ

ほかのソフトのコインを
使って(借りて?)、ゲー
ムで勝てばもうかる!で
も負けると減っちゃう

激走戦隊
カーレンジャー

ゲームに出てくるターボ
コインをしこたま集めて、
エンディング時にほかの
ソフトへ移動しちゃえ

すべてのソフト間でコインの受け渡しが可能。
バックアップに移動記録が残されるんだよ

SDガンダム
ジェネレーション
シリーズ

このシリーズでは、コイン=軍資金。メチャ高いユニットだって、ラクラク買えちゃうかもよ？

SD
ウルトラバトル
シリーズ

ぽいぽい
忍^{にん}者^{じゃ}ワールド

を、ほかのソフトへ移動。ゲーム
自体での活用はできないようだ

SDガンダム ジエネレーション	いちねんせんそうき 一年戦争記	RX-79 ガンダムNT-1 ガルバルディα パーフェクト・ジョング
	グリプス 戦記	ガンタックⅡ 量産型ガンキャノン
	アクシズ 戦記	メタス改 白式改
	バビロニア 建国戦記	バギドーガ 量産型ZZガンダム F-90 サイコ・ドーガ

アキシズ(ネオ・ジョン)

鳥 AMZ-006 カワDMS
のうりょくをこうじょうさせ カワDMSはアキが

花 AMZ-006 カワDMS
世に伝へたがけ カワDMSがアキをアキ

葉 AMZ-008 フウJOMMS
カワDMSの心よりアキを アキはアキをアキ

星 AMZ-008 フウJOMMA

●どのユニットからクラスチェンジさせるのか？ なまえ だいだい名前で大体分かるよね

「はい、もう一つ目よりな情報をおたえしよう。その発売を首を長くして待っているファンが多いと思われる、『SDガンダムジーネレーション』。このシリーズでは、クラスエンジでしか手に入らない『非売品ユニット』があることは知っているよね。そのユニットが発売を前に判明したのだ」

スーファミターボ
はっばい
発売スケジュール

ユーザのみんなからの反
応も、最近アンケートなど
に徐々にみられるようになって
きた。これからも、ターボの
動きをつぶさに追っていくぞ
さて、6月28日に一気に3
タイトルが発売された専用ソ
フト。7月19日には『ゲゲゲ
の鬼太郎 妖怪ドンジャラ
ガリリ』スされる。今回紹介
したターボコインモードはも
ちろん使えるから、ほかのソ
フトに活用してみてね。

26日
SDガンダムジエネレーション
いんげん
一年戦争記 3800円(税別)
SDガンダムジエネレーション
グrips戦記 3800円(税別)
8月
激走戦隊カーレンジャー
げんし
下旬
いんげん
えん

SDガンダムジエネレーション
アクシズ戦記 3980円(税別)
SDガンダムジエネレーション
パピロニア建国戦記 3980円
9月
クレヨンしんちゃん 長ぐつ下ボ

39800円(税別)
美少女戦士セーラームーン
セーラースターズ ふわふわパニック
30600円(税別)

今号の
最高値

紳士淑女の社交場
マニアック画廊

RPG

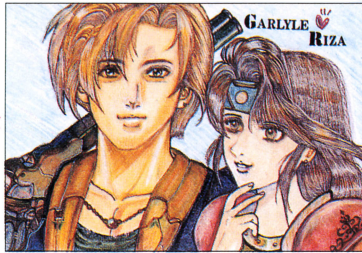
RPGフリーク
のファンページ

MANIA

マニアック

いきなりまるまる1ページ分のイラストを載せてみました。おおつ、そういうば、カラーで3ページのマニアックって今回が初めてだよ。これがそのまま続くかって、ちよつと難しいとかなんだけど。まあ、細かい(そーでもないか)ことは気にしないで、いきましょーか!

○髪の色とか、ホントに細かく描き込んであつてよすねえ (山口県/浅倉あみん)



○色がびみよーで、いい感じ。そういえば、カラーズっていつもあつた悪いんだあ (北海道/龍巻ねこりんば(笑))

ながくつづいたRPGマニアックも今回でお別れ…って、このコーナーが終わるわけじゃないからね。カン違いしないよーに。次回からは新しいコーナー名になっているはず(というか、必ず変えるんだけど)！ 自分でもどなるか分からないけど、楽しみに待っててね。



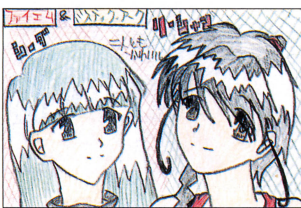
○全部載せられないのはホント、ツライよ (青森県/あおきり悠樹)



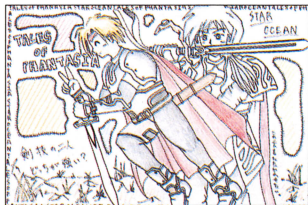
○ジャンルが自由になったから、こういうのもアリ (北海道/ギャッパ)



○一つのコインに2人の思いが詰まっているんだね (鳥野県/城蔵&沙桜)



○どうしてこの2人の組み合わせなんだ？ 好きだから？ (香川県/滝沢)

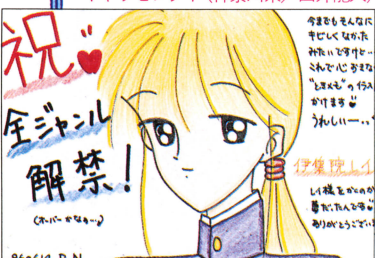


○どっちが強いんだろう？ 同じくらいかな (岡山県/八神人影)

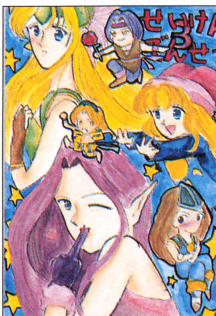


○つづりはこれでいいと思うけど、これも遊びたい (東京都/杉崎しる)

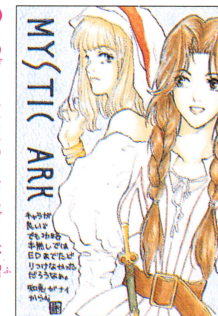
○レイ様ときましたか、なかなか通なキャラセレクト (神奈川県/西井龍人)



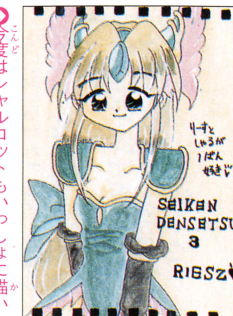
○みんなの特徴が出てるのがとてつとな感じです (兵庫県/ぶぶ)



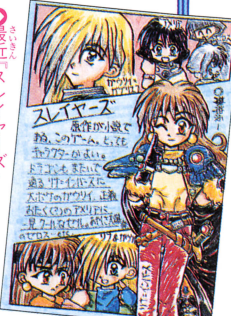
○このゲームをほめるおハガキが増えてきたような気がする (東京都/藤領)



○今度はシャルロットもいっしょに描いてほしいな (香川県/ぶちりっす)



○最近「スレイヤーズ」ファンが増えた (東京都/涼翔みお)



君の名は... → rom 3
聖剣3

梅はみなし子
おれは実う子の
ように育てて
下さったんだ

お前...
みなし子
だったのか？

今すぐ
おれの視界から
消えろ

今日から
「ハチ」な
お前のあだ名

Panel 1: Vegeta (Vegeta) is shown from the chest up, looking determined. He has a speech bubble that says "お前...!!" (You...!!). There is also a small speech bubble that says "お前...!!" (You...!!).

Panel 2: Bulma is shown from the chest up, looking surprised. She has a speech bubble that says "お前...!!" (You...!!). There is also a small speech bubble that says "お前...!!" (You...!!).

Panel 3: Vegeta and Bulma are shown from the chest up, looking at each other. Vegeta has a speech bubble that says "お前...!!" (You...!!). Bulma has a speech bubble that says "お前...!!" (You...!!).

● こんなのばかりだと、このゲーム、
おかながわけんあつさり終わりそう（神奈川県／マリオ

Yui's name is written in the top left corner. The title '心臓病' (Heart Disease) is written in the top right corner. The text '心臓病' is also written in a large, stylized font in the bottom right corner. The speech bubble in the bottom left corner says 'I'm not a girl! I'm a boy!'.

○たまにはこんな願いこともいいわけないか、やっぱり(広島県・ディキ)

個人的には うん が
好きだ "あああああ!!"

「えわ」
「おれはどなたを
願ひますか」
「カネの町の
北東へいそぐ」

「世界征服
の甲斐に
美観が有
きまうぞ!!!」
「オホオホ」
「この女は
本名姓が
まろくさ」

[illegible]

★「こういうところをつつこんで
ると、きりがいいよね、ホント
おおきかふ」

[illegible][illegible]

最近はいろ
いろとほんと
ーに大^な変^{へん}で、
撮^とりためたピ
デオが見られ
ない／＼。あ
学生のみんな
はもうすぐ夏^{なつ}
休みなんだ。
うらやましい
なあ。うー。

最近はいろ
いろとほんと
ーに大^な変^{へん}で、
撮^とりためたピ
デオが見られ
ない／＼。あ
学生のみんな
はもうすぐ夏^{なつ}
休みなんだ。
うらやましい
なあ。うー。

★『ワンダープロジェクトJ2』が出るので期待してます (大阪府／逸樹ありす)

[illegible]

☆この前ファミコンショップで私が「クロノ・トリガー」を見ていたらいっしょにいた友達がこう言った。「あ、それスクウェアのだーノあたしエニックスのほうがいい」とか、言いたい放題いってくれた。あけくさが「12月に『F・FⅦ』出るのよね」と言ったら「はっそれ、ダサくない」、今時は「ドラクエ」よとか、まるで私のことをバカだと思っているみたいだ。今はケンカ中。

（神奈川県川崎市）わたちはっぴーすう）

⑤えく、今なら『F・F』のほうが人気があると思うけどな。その友達はよほど「ドラクエ」が好きだったのかな。確かに自分が好きじゃないからってバカにするつてのは感心しないけど、その友達が「ドラクエ」をすごく好きだったことを分かってあげられる心の広さがあるかと思うのはやく中直りできるというね。

☆「聖剣3」の紅蓮の魔導師の年齢について考えてみる。それにはまず理の女王について考えなければならぬ。彼女のゲーム序盤とエンディ

最近某RPGのデータが飛びまくって
ういののく(東京都・長田市)の

よーか？ いったいみなさん何歳？
 気になる。ちーうまいから、うら
 やましすぎ。ほかにも小6の人って
 いますか？ いたら教えて。
 (岐阜県・小6じゅん×N)

◎投稿してくれる人は下はら歳くら
 いから、上は？歳までというんな人
 がいるよ。もちろん分かるだけでも
 小6のこも何人かいます。みんなの
 年齢を知りたいっていうことなだけ
 だ…。ある程度歳とつちやうと、
 あんまり言いたくなくなるものなん
 だよな。書きたい人はペンネームと
 してちよこつと書いてくるってのは
 どうかなあ？

[illegible]

りだつたな。ずいぶんマイナーな
キャラに票が入ると思つたら、いつ
の間にか協会を作つていたとは……
次回のキャラコンは、みんなの希望
があれば、ほぼほち始めようかな。
テンリユーさんはそのときも石井光
三に票を入れるのかな？

☆ルイージファンなんすけど（マリ
オも好きだケドさ、何か最近テキト
ーにあしらわれてるよ）な感じ！//
出してくれないと切れるよ、わてが！

④『マリオ64』でもないまいだ
し……このまま消えるのか？ あ、64
のマリオカートには出るみたいだよ。

☆久しぶりっスノ マニアックが
 まったころ、投稿した者っす(覚えて
 てるヤツはスゴイノ) 担当者は知
 らないだろうな。とるころ、前に開
 催したキャラコンのわき役部門で
 (本人) によって石井光三は何位に
 なったのが教えてくれ!! あと、第
 2回もやるのか? フッフ。。

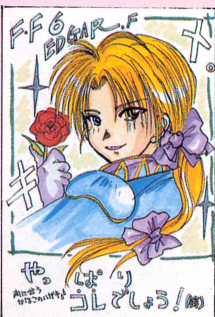
(山口県、マニリユ)

◎コメントノ キャラコン集計結果
 がどこかにいつちゃったみたいで、
 くわしい順位が分からないんで、
 も記憶によるけど、石井光三はかな

[illegible]

決めポーズ

決めポーズって
いつても、いろん
なものがあるもん
だね。④としては
『ロマサガ』のク
ルクルつとまわる
ポーズが印象に残
ってるかな。



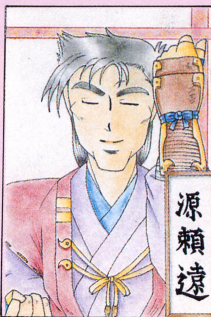
はな も
 ♪バラの花なんか持ちちゃ
 ったりして、キザだあ
 あい ち けん
 (愛知県/兼重はるか)



じじくさくないですか？



いーげーれだよね〜(新潟県/兜ムシ)



❖この落ち着いた感じが何とも言えない
 霧^{ふんいき}囲^ち気^{ばけん}（千葉県／木村祐）



ふくざつ ひやうじょう
●アルルのなんとも複雑な表情とカ
 ふしぎ とうきやうと
んが不思議（東京都／えーすけ）



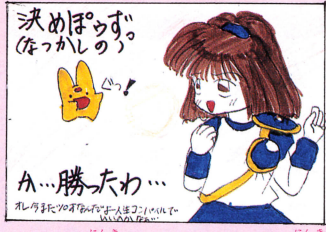
決め
(なつか)



カ...勝

おれ等子にツク

●ロックは人気あるね。このポーズが人気のひけつ？（茨城県／アプリコット）



オレの歌を聞け!

ここはゲームの
おんがく
音楽が好きな人な
ら、ちよつと寄つ
てなこ
といで！

「これまた修行なり」と、赤組が

ばれ／＼白組がんばれ／＼」が気にい
つちやいました。それにしても曲名
が長いっすー。でもイカスから許せ
るよーんウオンチュウ。

(東京都／きさらぎ浅葱)

「『過え』『トレ』Gの曲ってそんなヘンな曲名がついてるんだ。理解不能のヤツは、きつと開発者がメロメロなときに、わけがわからないままつけたんだよ、きつと。」

ジックのCDでどれくらい持ってますか？ ちなみにオレなんか26枚持ってるんだけど、結構多いほうじゃないかなあ？ 内容的にはスクウェアのRPGと格闘ものがほとんどでも実際はなかなか思うように手に入らなくて困ってるのが現状なの



● ルーラのサインを持つてゐるつてのは自
慢まんしていいかも (北海道／T・SATO)

お便^{たよ}りはこちらっ!

次号からはコーナー名も変わって、心機一転。とにかくがんばるので、みんなもよろしく。4号のテーマ画廊のお題は「決定的瞬間」で締め切りは7月14日。5号のお題は「あやしい」で締め切りは8月7日。とちうにも必着で。あて先は〒106 東京都港区東新橋1-1-16 TEAMファミマガ64編集部 RPGM2アック(仮)係の各コーナーまで送ってね。

★コーナー名は変わるケド、いちおうこ
れで送ってね（山梨県／ティナぽん）



● 珍しいタイプの主人公だ
よね。でも、そういうところがいいんだ
と思うけどな
(京都府／水波聖音)

④ まさに心の1本^{いっぽん}ってテーマにふさわしい話だね。ゲームを通して何かを得ることができるとのは、いいよね、ホント。これからも、いいゲームがあったら教えてね。

くれた――。本^{ほん}当^{とう}にこのゲームは二番^{ばん}心に残^{のこ}りました。コレをきつかけに『バハムート』、『ファイアーエムブレム』とハマってしまった。

とこだけど、出るといいいね。
 ♫『タクトイクス オウガ』 私（わたし）の心（こころ）の一本（いっぽん）がこの『オウガ』なんです。そりや、ほかにもあります。5本くらいいかなー。でも、その中で一番（いちばん）くらいいんです。理由（りゆう）？ ああ、やつコレなんです。戦争（せんそう）というもの、そして、そんな戦（いくさ）の世界（せかい）の厳（きん）しさを私（わたし）に教えてくれた。キャラはそんな世界（せかい）に流（なが）れながら、自（みづか）らの自由（じゆう）が正義（ぎぎ）ということ（こと）を教（おし）えてくれた。音楽（おんがく）はそんな人々（ひとびと）の心（こころ）を歌（うた）にして教（おし）えて

○字を読まなくてプレイするRPGって
楽しいのかな？（富山県／洋平。）



今回から、ニンテンドウ64も仲間入り！
新時代を迎えるウル技をキミに届けよう

超ウル技

テクニック



隠し武器3連発

スーパーファミコン

愛知県/ヤン・スエ命クン

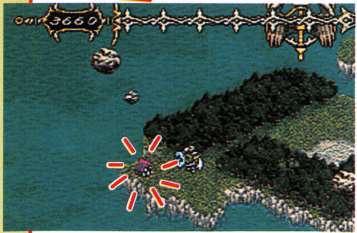
ファルコ専用の強力な隠し武器の入手方法を、3つまとめてドーンと紹介しよう。

1つめはムラマサだ。降臨節第5日までゲームを進めたら、ローダの隠れ里から西にある半島へ行き、隠しエリアに入ろう。くわしい場所は、左下に示した写真を見てほしい。ここで、高台にある木を調べるとムラマサが手に入るのだ。これを装備すると、攻撃力が36、すばやさ10、魔法攻撃力が20上がるぞ。

2つめはドラゴンセイバー。これは、降臨節第3日までゲームを進めて、ロウバムの東にある隠しエリアに入り、井戸を調べると手に入るぞ。これを装備すると、攻撃力が28、防御力が5上がる。また、前前にドラゴンのつく魔物に対して、特に強力な攻撃ができるのだ。

3つめはオーガスレイヤーだ。これは、降臨節第3日までゲームを進めて、ロウバムの南にある隠しエリアに入り、井戸を調べると手に入る。これを装備すると、攻撃力が38上がるぞ。また、前前にオーガのつく魔物を攻撃したときに、高いダメージを与えられるようになる。

ローダの隠れ里の西にある、半島へ行く



○ここが、ムラマサの隠されている場所。岬の端にポツンとたたずんでいる

○この、何の変哲もない木の根元を探して、ムラマサを手に入れるのだ！



ムラマサ発見



○武器でありながら、攻撃力以外の数値も上がるスクレモノだぞ



○ドラゴンセイバーと同じように、井戸を調べてオーガスレイヤーを手に入れよう

○オーガスレイヤーは、この隠しエリアに隠されているのだ



オーガスレイヤー

○この井戸を調べると、ドラゴンセイバーが手に入るぞ



○ここがドラゴンセイバーの眠っている隠しエリアだ

ドラゴンセイバー

メイツクン

おだのぶなが
織田信長

同じ選手名。ド
いるのは織田信長？

◆歴史上の人物と同じ選手名。ド
リブルしているのは織田信長？



シ

木...

トホホ...

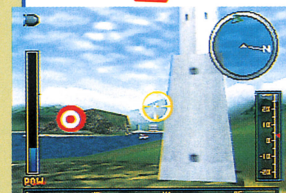
5点

たつた5点！
命中心した！
そんなバカな
しかし得点は

ボールに、意外なターゲットが
発見されたので紹介するぞ。

まず、A証クラスの3種目す
べてをシルババツジ以上にし
て、キャンボンボールがプレイで
きるようにしておく。次に、キ
ャノンボールでゲームを始めら
う、通常のターゲツトをねらう
のではなく、船などの移動する
物体をねらって大砲を撃ち、パ
イロツトを命中させよう。する
と、なぜかはすれたことにはな
らずに、得点が入るのだ。とい
つても、たつたのら点だけどね

◆エクストラゲームに、キャ
ノンボールが加わるぞ



通常のターゲットには目もくわ
ず、移動する物体めがけて撃て
る。ここでは餌をわらってみただ

譜

ATION INC. • Nintendo

まず、第三章でシルバール城
（だいきやう）
手（て）でできるウル技（わざ）を教えよう。

ブラギの塔（とう）で、隠（かく）し武器（ぶき）を入（い）
（は）
ファイアーエムブレム
（やまがけけん）
山形県／田村がリングスクン
（せいせん）
聖戦（せいせん）の系譜（けいふ）
（おもしろ）
武器（ぶき）の「おもしろ」がで、とつても
（けい）
軽い（けい）。このまままなぶに装備（そび）させよう

「かぜの剣（けん）」を入（い）手（て）
（さん）
銀（ぎん）

（て）
（けん）
（はうしゆ）

●武器の「おもさ」が5で、とっても軽い。このままデューに装備そうびさせよう

①シーフのデューを移動させて、
の入口に待機させる



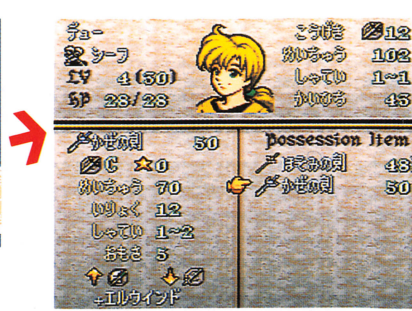
◆イベント終了時に「かせのけん けん」を入手することができ

●イベントがスタート。デューが

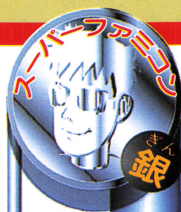


ほお、びっくりしたー
...あれ？
こんなところじゃ割が落ちてくる

ぬす
①盗みをはたらこうとしたのがバ
の外へ追い出されてしまう。この
ばたに落ちていた剣を発見する



©エニックス/ウエストン/T's Music・HUDSON SOFT・Nintendo/PARADIGM SIMULATION INC.・Nintendo

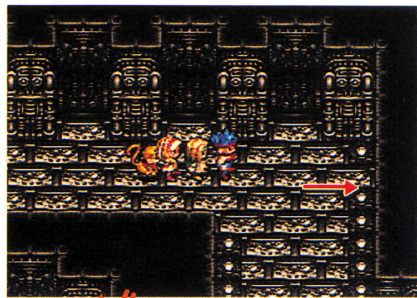


隠し通路でアイテム入手 トレジャーハンターG

神奈川県/金子真美くん

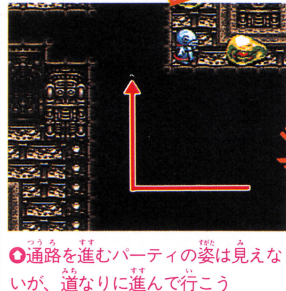
アクションポイントを増やすことができるアイテムを、意外な場所から入手できるぞ。

まず、アトラネイスまでゲームを進めて神殿に入る。次に、下の写真で示した場所へ行き、矢印のように進む。ここは、画面には表示されないが通路になっている。この通路を道なりに進んでいくと宝箱があり、中から「ラビットブーツ」というアイテムを手に入れるのだ。これは、装備するとアクションポイントを増やせるアイテムで、戦闘時にかなり役立つぞ。



右の場所です。矢印のように進むと、隠し通路を通ることができるのだ。

宝箱の中から「ラビットブーツ」を発見。店には置いていない貴重なアイテムだ。



通路を進むパーティの姿は見えないが、道なりに進んで行こう。



おまけモード完全版 すーばーぐっすんおよろこ

新潟県/ホンモノくん

さらに、新たに増えた「げきむず」で「えみり」「じょおじ」の両方をクリアすると、おまけの機能が使えるぞ。



これで完かんペキ!

オプションに「おまけ」登場。このとおり、3つの機能が楽しめるようになっている。



抜け穴を作って泥棒 トレジャーハンターG

岐阜県/古田健二くん

まず、アフランスの港町にある道具屋に行く。そして奥の部屋へ行き、壁にあるヒビを調べよう。すると、壁に穴が開くのだ。このあと、売り物のアイテムを持って壁の穴から出ると、代金を払わずに店の外へ出られるぞ。さらに、再び道具屋へ入り店の人に話しかけると、壁を破って逃げたヤツを捕まえてくれないかと聞かれる。ここで「はい」と答えると、前金として5000Gもらえるのだ。なお、壁の穴は店から出るとふさがって二度と開けることはできない。

よしっ、アイテムを持って、穴から外に出ちゃえ



あら、壁のヒビを調べたら、ぽっかりと穴が開いたぞ。どうしよう



わー、前金をもらっちゃった。しかし人をだますのは良心が痛むな...



穴を開けたのは僕なんだから、捕まえられるな。でも「はい」と答えると...

ステージにいる子ぐっすんは、すべて救出してクリアすること



「えみり」と「じょおじ」の両モードを最後までクリアしよう



技のMiniサポート

さらに隠し種牡馬が登場
ダービースタリオン96
みなさん、強い馬はできましたか？最近最強馬よりも、白馬の生産に燃えている金田一技彦です。わたしは隠し種牡馬のトウシヨウボーイを愛用していますが、今週紹介した隠し種牡馬もいい感じですよ。

リヴリア

うさわしえ ゑやめば えふべば りこくりか
きれまう ねねしも あこべつ とこよた

レインボーエスト

おどむみく ろくぐせよ ひもらめげ ばん成びほ
ぎとすああ めむむにけ ばれべきえ えるとび

リヴリア

ネグーベド系

父 リヴァーマン
父 ネグーベド
父 ナフルー
母父 プリンセス
母父 ヴェイグリーノール
父 ヴィエナ
母父 ハニーザンク

鹿毛
Fee 800万円

距離 1800~2200m ダト ○
成長 普通 気性 B 底力 A
健康 B 実績 A 安定 A

○薄命だったこの種牡馬を活躍させよう！

隠し種牡馬の「リヴリア」と「レインボーエスト」が登場するウル技だ。

まず、牧場にある郵便箱に左の登録コードを入力しよう。すると種牡馬一匹に隠し種牡馬が登録されるぞ。「レインボーエスト」は、持ち込み用種牡馬からの登録で、能力も折り紙付きだ。また「リヴリア」はネヴァーランド系で、ニックスや有効なインブリードが可能な血統だ。活躍する可能性大だぞ。

登録コード入力

うさわしえ ゑやめば えふべば りこくりか
きれまう ねねしも あこべつ とこよた

あいうえお かきくけこ さしすせそ たちつてと はひふへほ まみむめも やりるれろ INS DEL END

さらさら隠し種牡馬が登場
ダービースタリオン96
香川県/マキバコクン

すべにエンディングを見ることのできる、すばらしいウル技を伝授するぞ。

タイトル画面で「PASSWORD」を選び、「1009」とパスワードを入力してAを押そう。すると画面が切り替わって、ノーマルゲームですべてのステータスをクリアしたときのエンディングが始まるのだ。

○パスワード入力画面で「1009」と入力してAを押すと、画面が切り替わる

PASSWORD

1009

THE END

○ノーマルゲームのエンディングを見られるぞ。やったね！

漢字を探すときに便利なウル技があったぞ。テキストの作成画面で、ひらがなの文字にカーソルを合わせて、Yを押しながらセレクトを押そう。すると、そのひらがなの読みをする漢字を、すぐに画面に表示することができ。なお、ひらがなに戻すには、もう一度Yを押しながらセレクトを押せばいい。

○たとえば、テキストの作成画面でひらがなの「ら」にカーソルを合わせて、Yを押しながらセレクトを押すと...

カード テキスト アイテム ラスト エンド イチャイ X-11
テキスト: 001: アアアアアア / コリモジ: 1731

○「ら」の漢字の項目まで、カーソルを飛ばすことができるのだ

カード テキスト アイテム ラスト エンド イチャイ X-11
テキスト: 001: アアアアアア / コリモジ: 1731

楽チン漢字探し
サウンドノベルツクール
鹿児島県/四位純一クン

○「ら」の漢字の項目まで、カーソルを飛ばすことができるのだ

カード テキスト アイテム ラスト エンド イチャイ X-11
テキスト: 001: アアアアアア / コリモジ: 1731



キミのハガキだ！ その① 久しぶりにファミコンで遊んだら、妙にももしろく感じた。こんな人、ほかにいるでしょうか？（山口県・奥本健太郎くん・16歳） その② 久しぶりにディスクシステムで遊んでみようと思ったから、なんと駆動ベルトがのびきってしまい、使いモノにならなくなった。たまたま修理するかどうか思案中……（愛媛県・長谷川一好さん・40歳） その③ ニンテンドウ64も発売されたことだし、ほちほちスーパーファミコンをしまっっちゃあうかな、なんて思っていたのですが、まだまだおもしろそうなゲームが発売されそうな気配なので、もっと遊ばなくちゃと考え直しました（鳥取県・小田美由紀さん・35歳）。

オコイソ

スーパーファミコン

良い子のご褒美
トレジャーハンターG

埼玉県・土金亮彦くん

レフルの町の一番北にある家の前に行き、入口の扉を調べてから中に入ろう。すると家の人が、ノックをしてから入ってきたと言いつて褒めてくれたあとに、攻撃力が上がる「アタツリング」をくれるのだ。

てれるな～



○家の人が褒めてくれて、アイテムもらえるのだ

○ちゃんと扉をノックしてから入ると…

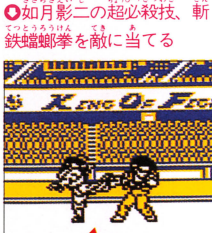


ゲームボーイ

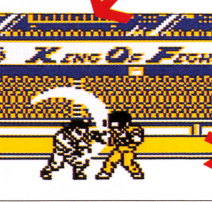
連続で超必殺技

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ95
宮城県・梅木かずおくん

如月影二でゲームを始めて、体力ゲージが点滅しているときに、超必殺技の斬鉄螳螂拳を敵に当てる。そして技が終わる直前に、もう一度超必殺技のコマンドを入力しよう。すると、連続で超必殺技が敵に当たるのだ。これは、4回まで連続で当てることができると

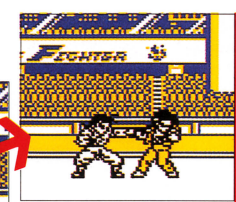
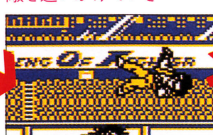


○如月影二の超必殺技、斬鉄螳螂拳を敵に当てる



○技が終わる直前に、再び超必殺技のコマンドを入力

○成功すると、吹っ飛んだ敵を追いかけていき…



○さらに超必殺技をたたき込む。敵は回避できないぞ

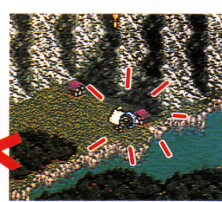
逃げられないっ

スーパーファミコン

ウイングシールドを入手

ダークハーフ
福岡県・ヒマはねえくん

まず、降臨節第3日までゲームを進める。そして、右下の写真の隠しエリアに入り、宝箱を調べよう。すると、ウイングシールドという隠し防具が手に入る。これを装備すると、ファルコのすばやさが上がるのだ。



○ここは、モンデオの町からすぐ東にある場所だ

○ウイングシールドは、ここでしか手に入らない



スーパーファミコン

ふとんの秘密

ダークハーフ
北海道・フルマックン

まず、降臨節第4日までゲームを進める。そして、降臨節第3日には入れなかった、ロウバム王の寢室に入つて、下の写真の場所を調べよう。すると、ふとんの中に隠されていたタワーシールド+2が手に入るぞ。



○この階段をのぼると、ロウバム王の寢室だ



○実際には、タワーシールド+2が手に入るのだ

スーパーファミコン

ピーチ姫秘蔵の品

スーパーマリオRPG
宮城県・桃井佐治さん・35歳

ピーチ姫の部屋に隠された秘密を教えよう。ピーチ姫が仲間になつていないときに、キノコ城にあるピーチ姫の部屋へ行く。ここで、暖炉の右側の壁を調べよう。すると、ピーチのXXXが見つかる。このあと、ばあやに怒られて「ピーチのXXX」を戻すと、代わりに「キノコ」をもらえるぞ。なお、ピーチ姫が仲間になったあとでこの場所を調べると、ピーチ姫に怒られてしまう。



○この場所を調べると、「ピーチのXXX」が見つかる

○怒られる代わりに、「キノコ」をもらえるぞ



○調べようとする、ピーチ姫に怒られてしまう



スーパーファミコン

ホテルでこき使われる

スーパーマリオRPG
秋田県・富樫源二くん

まず、メリー・マリー村でホテルのスイートに泊まる。このとき、宿泊料金が所持金以上になるように、延泊を繰り返そう。するとホテルを出るときに従業員に怒られ、足りないコインの分だけホテルで働くことになるのだ。



○コインが足りない分だけ、ホテルで働かされるぞ

○スイートに泊まり、延泊を繰り返す



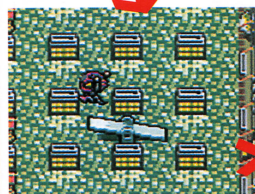
○所持金が足りないと、従業員に怒られて…



はたわけ～ はたわけ～

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（022-213-7535）にお願い致します。

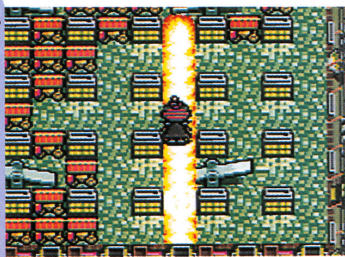
○シーソーに乗って無敵になる



○無敵になったら、すぐにシーソーを使ってジャンプする

バトルゲームでボンバーグレートを選び、スタートのスタートに、次にシーソーの上で特殊能力を使って無敵になり、すぐにシーソーでジャンプしよう。すると、無敵状態のまま歩けるようになる。

歩けるんだけど...

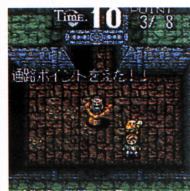


○無敵のまま歩けるが、無敵時間が短いので効果はイマイチ

スーパーファミコン

スーパーボンバーマン4
奈良県・森本暢毅くん

無敵で歩ける



○属性によって、いろいろな効果があるぞ

スーパーファミコン

階段部屋の秘密
かいたんべや
カオスシード
岩手県・沢村一輝くん

ゲームを進めて部屋を作っていると、階段部屋を作れるときがある。このとき、階段部屋の属性によって、エネルギーが増加するなどの、下の表に示したような効果が得られるのだ。

階段部屋の属性による効果

属性	えられる効果	属性	えられる効果
火	エネルギーが100増加する	木	エネルギーが600増加する HPとMPが完全回復する
金	部屋ポイントが3増加する	土	部屋ポイントが1増加する 通路ポイントが1増加する
水	通路ポイントが3増加する		

ちょう テクニック だい ぼう しゅう
超ウルトラ技大募集!

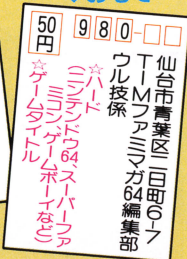
●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円+	ファミマガ64 特製記念品
銀コイン	5千円+	ファミマガ64 特製記念品
銅コイン	3千円+	ファミマガ64 特製記念品
木コイン	千円分の図書券	としよけん

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考に、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前フリガナ、年齢、電話番号をはつくり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技がたくさん送られてきた場合、ハガキは消印FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってきた人を選んで採用している。採用された人には、左のような賞金・賞品を用意しているぞ。またこのコーナーでは、ニンテンドウ64ソフトのウル技を広く募集している。今すぐ送れば採用のチャンス大だ! 急いで投函しよう。

- ・ゆうびんばんごう
- ・じゅうしよ
- ・なまえ(フリガナ)
- ・とし
- ・でんわばんごう
- ・技の内容

↓おもて



ハガキ

FAXの場合は
24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

No. 12 当選者

- 北海道 松尾由洋
- 埼玉県 武田尚子
- 埼玉県 豊田光寿
- 岐阜県 岩野菜生
- 静岡県 福本幸弥
- 岡山県 白神陸久
- 香川県 富塚崇貴
- 福岡県 中崎幸夫
- 福岡県 平本裕宜
- 長崎県 浜迫祥吾
- 以上敬称略

ファミマガ12号のウソツクウィズの当選者は左の10名に決定しました。技の正解は「熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ95」の「水着で熱闘」で、得票率がダン・トツに高かったぞ。ちなみにウソツク技だと勘違いした人が一番多かった技は「スーパーマリオRPG」の「テフヨツシー登場」でした。

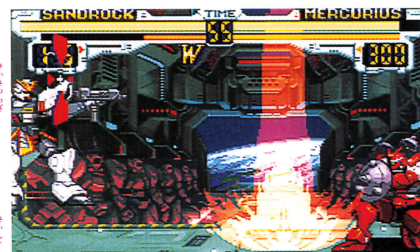
おめでとう!
当選せん

スーパーファミコン

空中でメガ必殺技
新機動戦記ガンダムW
愛知県・加藤勇二くん

ガンダムサウンドロツクなどの、空中でメガ必殺技を出せないキャラで、ジャンプ中にメガ必殺技のコマンドを入力する。このとき、コマンドの最後に攻撃ボタンを押すことで、攻撃ボタンを2つ同時に押そう。すると、なぜか空中でメガ必殺技を出せるのだ。

○メガ必殺技のコマンドの最後に攻撃ボタンを2つ同時に押すと、ジャンプ中でも出せるのだ

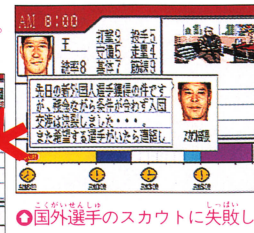
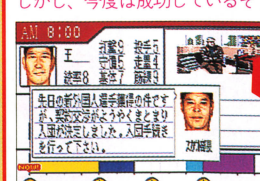


スーパーファミコン

必ずスカウトできる
スーパー野球道
奈良県・田中崇くん

国外のスカウトに失敗したときに、メッセージが表示されている画面でリセットしよう。このあとゲームを再開すると、再びスカウトのメッセージが表示されるが、今度はスカウトに成功したことになるのだ。これで、確実に国外スカウトが成功するぞ。

○またスカウトのメッセージが。しかし、今度は成功しているぞ



○国外選手のスカウトに失敗した。すかさず、リセットしよう

スーパーマリオ64 その① 面白けれど、3Dスティックは慣れるまでに時間がかかりました。それにしてもマリオの3段階ジャンプはチョベリグ（栃木県／香田昌平くん）に感。その② マリオがしゃべるのはいいんだけれど、イメージと違ってガツカリした。もっとおっさん声だと思っていたのに（愛媛県／松本千秋くん）に感。その③ ポリゴンのゲームは嫌いだったのだが、このゲームは実際にプレイしてみると、見やすいので違和感なく遊べた（大阪府／信田敬さん・23歳）。その④ これでは「スーパーマリオ ユーザーアライメント」のように、対戦ミニゲームが欲しかったです。（京都府／福島勇弥くん・17歳）。

たの 楽しいウル技を紹介するぞ。イヤッホー!!

SUPER 64 MARIO

スーパーマリオ®

ウル技スペシャル

新しいアクションが次々と発見された『スーパーマリオ64』。その、新着ウル技をスペシャルでお届けするぞ。なお、このコーナーの採用者には太っ腹にも通常の2倍の賞金をプレゼントだ!

銀

さっし坂を登る

大阪府／山元真章くん

登ることができない急な坂などを、軽々と登れるウル技だ。3Dスティックを上り坂の方向に倒しつつ、Aを押しながらBを押してジャンプキックをする。そして、着地するたびにBを押して、連続でジャンプキックをしよ。すると、通常は滑って登れない坂を登ることができるようだ。なお、この技を使っても、ステージの周りの丘などは登ることができない。

〇ふっ、走るにはちょうどいいピラミッドだぜ



〇ピラミッドを制覇だ。でも、どうやって降りよう...



グングン登るぜ!



〇どおりゃあ! 見たかこの登坂力。こんな斜面じゃ俺の走りを止められはしないぜ!!

金

鉄格子をすり抜ける

東京都／ヨシツクくん

はじめに「ボムへいのせんじょう」のコースで、スイッチを押すと開く鉄格子のところへ行く。次に、そばにいるボムへいに近づいて、マリオを追いかけさせよう。そして、ボムへいを誘導しながら、鉄格子に正面を向いて密着した状態で待つ。このあと、ボムへい後ろから背中を押されると、マリオが鉄格子をすり抜けてしまうのだ。また、ボムへいが鉄格子の近くにいたりときに、鉄格子の正面からボディアタックでぶつかれば、逆にボムへいが鉄格子をすり抜けてしまうぞ。なお、この技を使えば、同じようにして金網もすり抜けることができる。

〇鉄格子に、正面を向いて密着。ボムへい近づいてくると...



〇鉄格子のそばにいるボムへいに近づいて、マリオを追いかけさせる



お見事!!

〇するりと鉄格子をすり抜けるのだ。まるでターミネーター...



ボムへいの場合は



〇ボムへいにボディアタックで突っ込む。まっすぐぶつかれば、ボムへいが鉄格子をすり抜けるぞ

銅

ハンマの攻撃を無効化

宮城県／小林宣慶くん


倒れ込んでくるハンマの攻撃から身を守る、知ってて安心のウル技を紹介するぞ。

「バタタンキングのとりで」のコースで、バタタンのいる場所まで行く。ここでバタタンの正面に立ち、倒れ込んできたらすぐジャンプしよう。すると、ダメージを受けることなくバタタンの体をすり抜けて、倒れているバタタンの背中に立つことができるのだ。

〇バタタンが倒れ込んできたら、すぐにジャンプ。すり抜けてしまうぞ



ナルホド



木コイ



場外でK.O

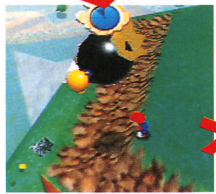
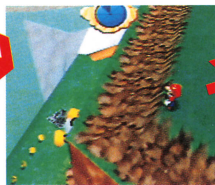
秋田県/マボウ飛脚

まず、ボムへいのせんじようのコースで、ボムキングに2回ダメージを与える。そして、ボムキングを持ち上げて左の写真の場所へ行き、下に向かって投げ落とそう。すると、通常は反則になってダメージを与えられないはずののだが、なぜか倒すことができるぞ。

○ボムキングを持って、道に降りるギリギリのところに立つ

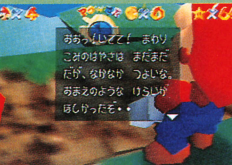


○通常は、落とすと反則になってしまいますが…



○山頂から、ボイッと下にに向けて放り投げよう

反則くじやない



○なんと倒すことができるのだ

ノーダメージで着地

栃木県/カレ道ラン

コース3の「さおいさむいマウンテン」で、高い場所から下にジャンプしてみよう。このとき下に雪がつもっている、マリオが雪にうもれてダメージを受けないのだ。また、同じように「あつちつきさばく」のコースでは、マリオが砂にうもれてしまう。



○ボディアタックで落ちるとこんな姿に…

○下が雪なら、どんな高いところから落ちても平気

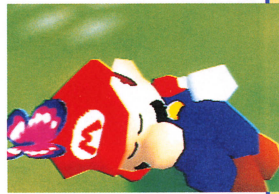


昼寝をする

京都府/金野雅史くん

ゲーム中に何も操作していないと、マリオがあくびをしてその場に座り込み居眠りを始めてしまう。さらにその状態から何も操作しないしていると、横になつて完全に寝てしまうのだ。なお、さおいさむいマウンテンのコースだけは、居眠りではなく、両手をこすって寒そうなおポーズをとる。

○さ、寒い。こんなところで眠ったら危険ですね



○ボカボカ陽気に誘われて、マリオも思わず眠ってしまいます

背のびをする

福岡県/ガタガタラン

お城の裏庭へ行き、池の中央にある台座に、星形の彫刻を背にして立つ。この状態でバック宙の操作をすると、上にジャンプしないでバック宙のポーズをとるのだ。このポーズはちょうど、マリオが背伸びをしているように見えるぞ。

う、う〜ん



○いち、にい、さんへ。し。いち、にい〜

○ラジオ体操第1、まずは背のびの運動から〜



マリオの頭の中を公開

埼玉県/あなラン

まず、お城の裏庭に行き、池の中央にある台座に立つ。そしてカメラモードをマリオに、カメラの視点を上ににしてから、Cボタンユニットの右左を連打しよう。すると、上から見た視点になつて、マリオの頭が透き通ってしまうのだ。

○えっ、マリオの頭の中ってカラッポだったの？



○マリオの頭の中の構造が、今明かされる

親へギンが怒る

福島県/飯坂夕郎くん

親の愛情を感じるウル技だ。さおいさむいマウンテンのコースで、子ペンギンを親ペンギンのところに持つていく。このあと親ペンギンがパワースターをくれるが、これを取らずに子ペンギンを再び持つて、親ペンギンから離れよう。すると、親ペンギンが怖い目つきで追いかけてくるぞ。

目が怖い…



○親ペンギンが怒り出すぞ

○このあと、もう一度子ペンギンを持ってみよう



ボムキングを運ぶ

岩手県/禁テカ男

「ボムへいのせんじよう」のコースで、背後からボムキングを持ち上げよう。このとき、ボムキングを持ち上げた状態のまま、山頂から道を下ることができるとも、ジャンプができなくなるので、道が途切れているところまでしか行けないけどね。

○ボムキングとボムへいの対面が実現したぞ



○ボムキングを持ったまま、山道を下れるのだ

楽に放り投げる

北海道/尾形広宏くん

クッパとの戦いを楽にする技だ。クッパを振り回しているときに、3Dスティックを一定方向に倒し続けよう。すると、3Dスティックを回さなくても、スピート落とすことなく振り回し続けることができるぞ。

これは楽チン



○楽にクッパを振り回せるのだ

みんなの伝言板

その日、御度自由自在に動けることが良かった。これは本当にゲームを変えてくれた。鳥取県/小山康隆くん18歳。その日、2時間ほどプレイしていると、目が回ってきて気持ちが悪くなるのは私だけでしょうか？（静岡県/牧田裕美子さん24歳。その日、高いところから落ちるのがフットと気持ちよかった。栃木県/藤代重人くん14歳。その日、スリースライダーなどの、身を乗り出してしまうスピード感が最高！先に進むのがもったいない。広島県/今岡裕之さん21歳。その日、視点が見にくいときがあるが、それを含めても楽しさは揺るがない完成度だ。長崎県/笹岡宏次郎さん21歳。）

超新作 先取り 大作戦

さくいん

- ニンテンドウ64
ブレードアンドパレル126
- スーパーファミコン
大戦略エキスパートWWII122
忍たま乱太郎 すべしやる124
スーパーパワーリーグ4128
- ゲームボーイ
13色対応 スーパーチャイニーズランド
1・2・3125
13色対応 SD飛竜の拳II
外伝(仮称)125

画面はすべて開発中のものです

超 最新ソフトの 先取り情報をお届け

ドイツ帝国軍の指揮官となつて戦え!

大戦略エキスパートWWII ウォー イン ヨーロッパ WAR IN EUROPE

SFC シミュレーション

アスキー
8月30日発売
9800円

16M+1MRAM

このゲームに用意されているシナリオは全部で40。アフリカ方面に侵攻する「西部戦線」とリビア方面へ侵攻する「東部戦線」に分けられているのだ。さまざまな兵器を使用して戦いを進めていく。

第2次世界大戦中の
ドイツ帝国軍を操作

西部戦線

’39年にドイツ帝国軍がポーランドに侵攻したところから、’45年のドイツ国敗北直前、ルール地方まで、主に連合軍と戦うシナリオ。

東部戦線

’41年のギリシャへ侵攻するところから’45年のベルリン陥落まで、主にソ連軍と戦っていく。西側シナリオに比べ難易度は高い。

前作では現代兵器で戦つたが、今回は第2次世界大戦をモチーフにしたシミュレーションゲーム。プレイヤーはドイツ帝国の指揮官となつて連合軍と戦う。SAIを搭載しているので前作と比較して思考時間は約1/2に短縮。

敵、味方を含めて全部で152種類の兵器が登場してくる。兵器の性能を覚えるだけでも大変だぞ

オオガタクウボ

対空力	対装甲	非装甲	射撃	射程	弾数
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0

航空母艦 1u
速度 6 燃料 250 索敵 7
地防 66 艦防 27 空防 34
搭載 4 航空: 耐久数 8



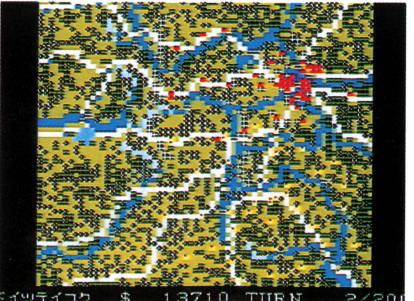
ドイツ軍は戦車をはじめとする、優秀な兵器が多いので活躍させよう

イギリス軍やアメリカ軍などと戦っていく。アメリカの物量はかなり多いので強力。苦戦するぞ

生産

生産	軍事費	生産可能
100	100	100
100	100	100
100	100	100
100	100	100

川や雪などでかなり動きが制限されるシナリオ



ユニットは戦闘を繰り返して、経験値が溜まると、命中率が上がったり、破壊されにくくなる



アフリカ戦線



行動の制限される砂漠がメインの戦いの場となる。生産する兵器に注意しないと動きが取れない

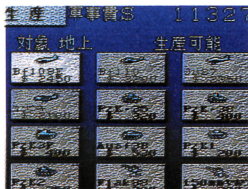
T-34-76

対空力	対装甲	非装甲	射撃	射程	弾数
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0

主力戦車 10u
速度 8 燃料 75 索敵 1
地防 44 艦防 10 空防 18
搭載 0 耐久数 1

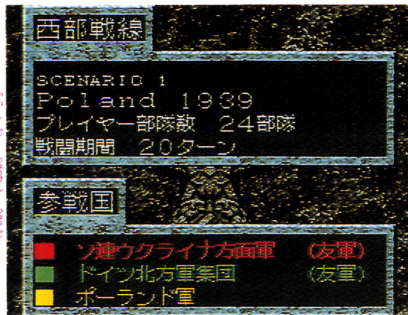
ソ連軍の戦車は防御力が高く、高性能のためドイツ側は不利。間接攻撃でも破壊するのは大変

シナリオが進むと、史実とはほぼ同じ時代に新兵器が開発され、購入できるようになる



シナリオが進めば
新兵器を購入!

シナリオ開始時に条件が表示される。条件をクリアできなかった場合は次に進めない



シナリオ開始時に勝利条件が表示され、クリアすれば次のシナリオへと進める。後のシナリオに進むほど難易度は高くなるが、強力なユニットを購入できるので、史実と違った展開も夢ではない。

与えられた条件をクリアして勝利へと導く

どんな歴史を作る!?



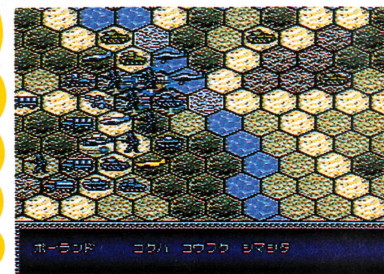
個々の兵器能力は高いので勝てるかも



航空ユニットは燃料が無くなると墜落してしまう

敵首都を占領

首都が占領されると終わり。占領できるユニットは歩兵だけなのだ



ユニットの特徴や武器を把握



攻撃方法は離れた敵を攻撃する間接攻撃。隣接した敵に攻撃する直接攻撃の2種類



戦闘はユニットの地形やユニットとの相関がある

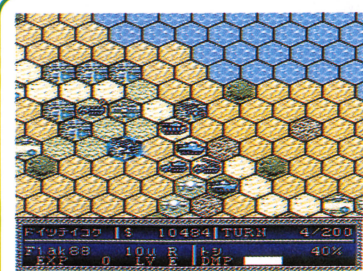
戦闘はユニットの地形やユニットとの相関がある

障害物の多い地形が有利になる



地形効果は障害物のない平地より、森や建物など身を隠せる場所の方が高い

航空兵器が対空ユニットに攻撃しないように注意



都市の上でユニットは補給されていくのだ

都市で補給される
ひとつのユニットは10機で構成され、戦闘で破壊されると数が減っていく。しかし、全滅しなければ、同じユニット同士で合流させたり、都市などの建物で回復させることができる。ただし、経験値は下がってしまう

都市で補給される
ひとつのユニットは10機で構成され、戦闘で破壊されると数が減っていく。しかし、全滅しなければ、同じユニット同士で合流させたり、都市などの建物で回復させることができる。ただし、経験値は下がってしまう

公開中の映画と同じストーリーで展開

忍たま乱太郎 すべしやる

SFC アクション

カルチャーブレーン
8月9日発売予定
8800円

8M

人気アニメ「忍たま乱太郎」のアクションシリーズ最新作だ。今回は、劇場で公開中の同名映画をモチーフにストーリーが展開。おなじみ「乱太郎」「きり丸」「しんべん」の3人組が、「陣田八方斎」率いるドクタケ忍者部隊と対決するぞ。メインの「すとりーモード」は、横スクロールのアスレチックステージを基本に、サブゲームやビジュアルシーンで構成。ピジュアルシーンは映画さながらに展開していくぞ。また、アスレチックのクリアタイムを競う「たいむとらいあるモード」やアスレチック+サブゲームのタイムを競う「とらいあするんモード」、さらに、サブゲームが単独で楽しめる「さぶげーむモード」がある。

○ドクタケ忍者部隊に捕らえられてしまう乱太郎たち。どうやって脱出しよう？



団蔵を救出して「硝石」をとり戻せ!!



○アスレチックステージでは、手裏剣などの武器攻撃やジャンプで敵をかわしながら進むのだ



○映画のストーリーがもとになっているので、映画を見てからゲームをすれば楽しさも倍増!

対する敵は
ドクタケ忍者!!



○吹き上がる水に乗って進む難所。行く手を阻むドクタケ忍者にも気をつけろ!

「たいむとらいある」や「さぶげーむが充実!」

「たいむとらいあるモード」は初級、中級、上級の3コース、「とらいあするんモード」では、A、B、2つのコースを選択できる。目的はどちらも同じ。用意されたコースをいかに早くクリアするかだ。また、「さぶげーむモード」では、爆弾に乗って障害物をよけながら坂道を転がっていく「曲佃珠乗り」や、ドクタケ忍者に見つからないように、忍術で姿を隠す「隠法」など、豊富なサブゲームが思う存分楽しめるぞ。

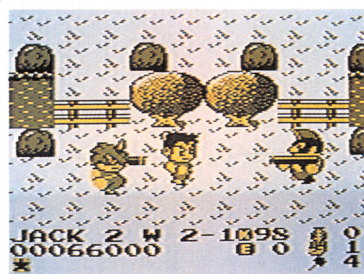
石にぶつかったら爆発しちゃう!



○「たいむとらいある」ではベストタイムが表示される。あせって深みに落ちるなよ



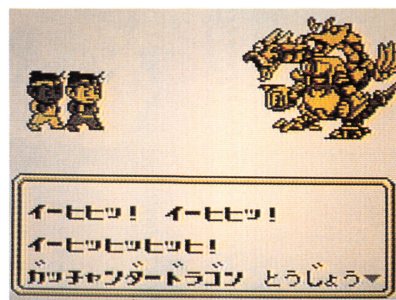
○サブゲームのひとつ「曲佃珠乗り」途中の障害物にぶつかったか最後、乗っている爆弾が爆発するという恐怖のゲームだ。制限時間があるので、慎重かつスピーディに転がって行け〜!



〇〇横のほか奥や手前に移動できる戦闘シーン。敵は炎魔龍王を首領とする新・妖魔軍団だ

スーパー チャイニーズランド1

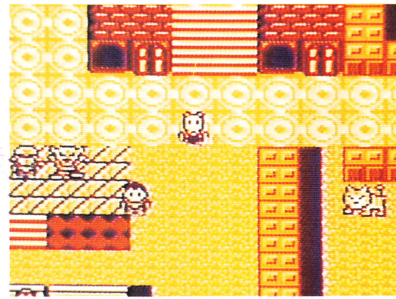
パンチやキックなどで敵を倒しながら進んでいくアクションゲーム。プレイヤーは主人公のジャックとなつて、リンリン姫救出のため、洞窟や火山など、多彩なステージを進んでいく。やや奥行きのある横スクロール画面が特徴だ。



〇〇2人プレイでは、1Pがジャック、2Pがリュウとなつて戦う。協力して巨大な敵に立ち向かえ!

スーパー チャイニーズランド2

見下ろし型のフィールド画面で移動し、敵に遭遇するとアクションの戦闘シーンに切り替わるアクションRPG。ボスとの戦闘は「攻撃」などのコマンドを選択して戦っていく。また、友達と2人で協力プレイが可能。



〇〇「2」同様、フィールド画面では移動のほか、人と話して情報を収集していく。ネコも話せる?

スーパー チャイニーズランド3

「2」と同じタイプのアクションRPG。「3」からの変更は人との会話中に謎とときのヒントが加わり、スムーズにゲームを進められるようになった点。ほかに、ダンジョンマップなどがリニューアルされる予定だ。

『スーパーチャイニーズランド』3作が1本に!

スーパー
チャイニーズランド
1.2.3

13色対応 GB	バラエティ
カルチャーブレーン 8月発売予定 3980円	
8M	

過去にGB用ソフトとして発売された「スーパーチャイニーズランド」シリーズ3作を、1本に収めたバラエティソフトだ。収録されている3作のうち「1」「2」は、従来のものと全く同じ。ただ「3」に関しては、謎解きなどにつまずかないで、より手軽に楽しめるように手が加えられたリニューアル版として登場するぞ。

SD&STでカウンターをたたき込め!!



〇防衛不可の連続技をたたき込むことが可能。SDやSTにつなげ!

そうぜい ひ おう ぎ さくれつ
総勢18キャラの秘奥義が炸裂する!

ひ りゅう けん
SD飛龍の拳
がい だん
外伝II (仮称)

13色対応 GB	アクション
カルチャーブレーン 8月上旬発売予定 3980円	
8M	



〇今回登場する18キャラたち。新キャラについては、まだ名前など詳細は未定とのことだ

格闘アクション「SD飛龍の拳外伝」の続編。今回は、新キャラ3人を含め、総勢18キャラが登場。必殺技や秘奥義のほか、相手の攻撃を防御して、即反撃する「SD（スーパーディフェンシブ）」や、相手の攻撃をかわして返り討ちにする「ST（スーパーテクニック）」で戦っていく。また、通信ケーブルやSGBでの対戦が可能。

人気ソフトの
最新情報を
追っかけ!

超新ホーミング

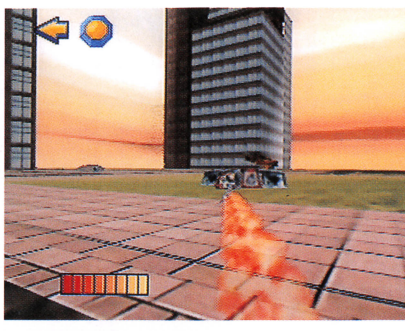
ブレードアンド バル

N64	シューティング
ケムコ	発売日未定
価格未定	容量未定

プレイヤーの選べる機体や敵兵器を紹介

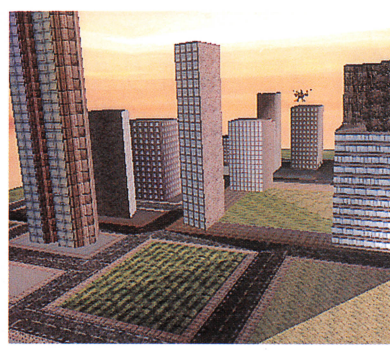
戦車カヘリコプターに乗り込んで、与えられた任務をこなしていく3D視点のシューティングゲーム。今回は、プレイヤーが乗り込む戦車とヘリコプターの一部、敵を攻撃した場面を公開。さらに、ひとつの機体を友達と協力してプレイする方法も紹介する。

○コックピットまたは、機体の後方からの視点でゲームをプレイしていくのだ

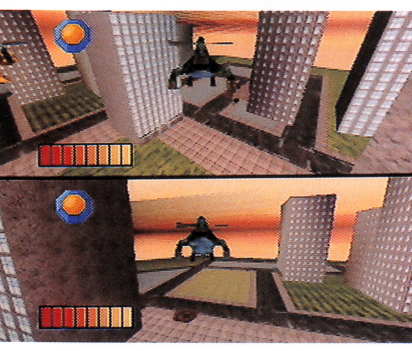


3D視点で戦闘

○遠くの方からヘリコプターが近づく

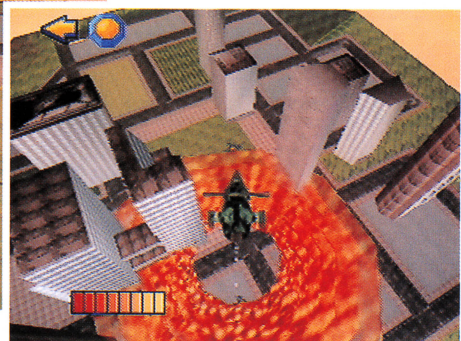


○上下2分割での同時プレイも楽しめる



機体と武器を選んで
任務を遂行する

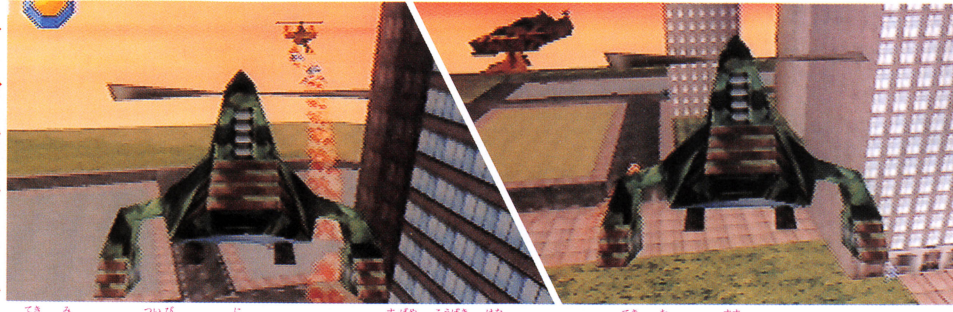
まだ具体的な数は決定していないが戦場は、荒廃したビルや砂地工業地帯などが用意される。現状ではプレイヤーは戦場や与えられた任務に合わせて、戦車カヘリコプター、さらに装備する武器を決めて戦っていく。



○機体によって操作性や攻撃力が違っている。プレイ中、視点が変わえられる

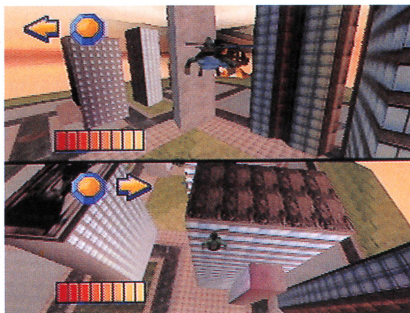
敵を発見!

追尾して攻撃

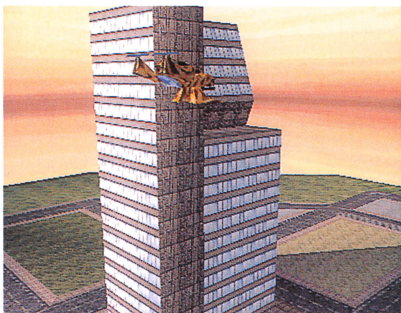


○敵を見つけたら追尾して、逃げられないうちに素早く攻撃。放ったミサイルが敵に向かって進んでいくぞ!

●友達とうまくコンビを組んで相手の機体に狙いを定めて攻撃だ！



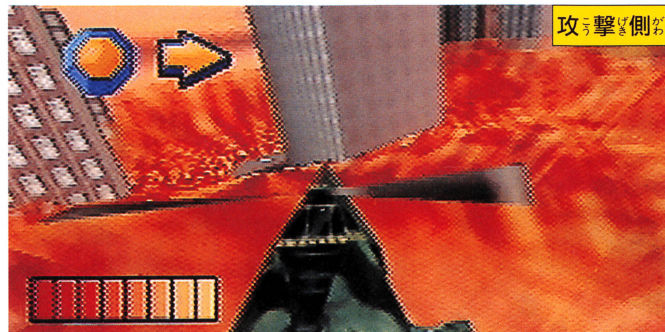
●与えられたミッションをこなしていく



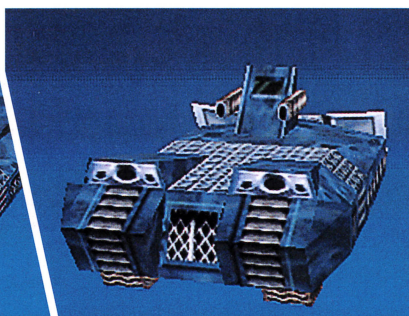
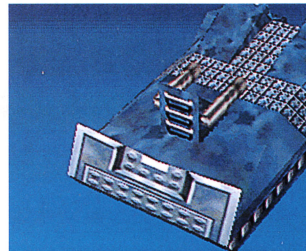
このゲームは最大4人まで同時にプレイすることが出来る。プレイの方法は、ひとり1機の戦車またはヘリコプターを操作して、4人で同時に対戦する「バトルモード」や、ひとつの機体を操縦者と攻撃手の2人に分けて協力して戦う「コンビプレイ」がある。4人でのプレイはバトルモードのみだが、シナリオモードではコンビプレイが可能だ。

コンビプレイで
シナリオを進められる

●攻撃側は敵が照準内に入ったら攻撃し、操縦側は建物などにぶつからないように



●平らな機体なので敵の攻撃を受け流してしまいそう。装甲も厚そうだ



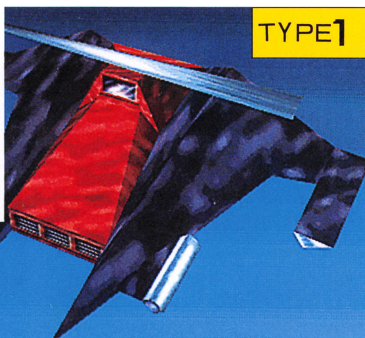
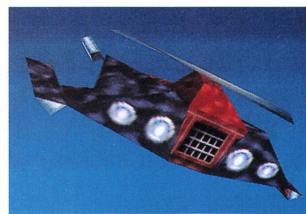
砂地など動きの取りにくい特殊なステージで能力を発揮する兵器動いている画面はまだ公開されていない。現在ゲームでは、動きのバランスの調整をしているこのことで、画面はもう少し先になる。

戦車

プレイヤーが
搭乗できるユニット

今回、1台の戦車と3種類のヘリコプターを紹介する。まだ、開発中のため、名前や搭乗できる武器など具体的なことは決まっていない。シナリオモードでは最初に搭乗できる機体の数が限られていて、与えられたミッションをこなしていけば、より良い性能の機体が手に入る。

●ヘリコプターにしては、かなり平らな機体。空気抵抗も少なそうなので、かなりのスピードがでるかも



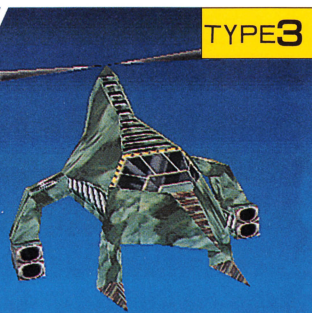
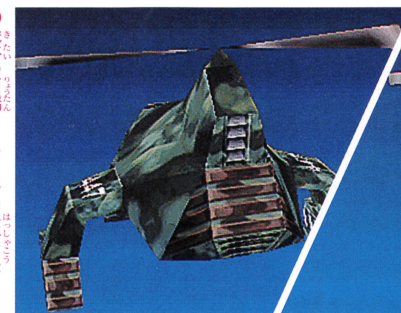
●上空から奇襲攻撃が仕掛けられる



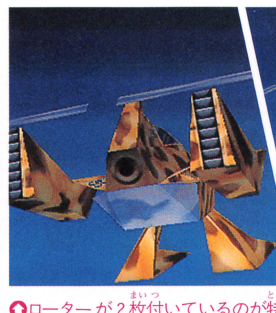
戦う場所を選ばず、オールマイティに行動できる兵器。戦車と違って、地上からの攻撃や障害物を避けるために上昇、下降飛行ができる。操作も機体移動、攻撃のほか上昇、下降を使い分けていく。

ヘリコプター

●機体の両端にミサイルの発射口がある。操作性、攻撃力のバランスが良さそう



TYPE3



TYPE2

●ローターが2枚付いているのか特徴。機体の性能が良さそう

スーパー バレー4

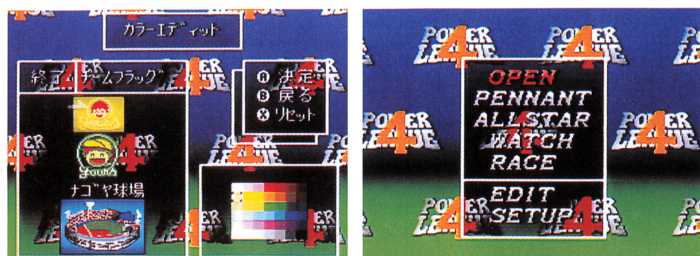
SFC 野球

ハドソン
8月9日発売予定
7980円

16M+64KRAM

新登録選手など、新要素を細かく紹介!

ハドソンの圧縮技術で、実際は16Mながら32M相当の容量を誇る『4』。これにより、今までのシリーズに比べ、選手の動きがより滑らかに再現されている。登録選手では、巨人のガルス投手や中日の宣投手、さらに、ヤクルトにはカツノリ捕手がいるぞ。また、試合中にプレイの再現シーンが見られたり、「RACE」で楽しめるピッチング競争では、トフターモードが新設されている。



①今回もオリジナルの選手やチームを作成できる。旗やユニフォームの色設定も可能だ
②ゲームモードは前作同様。選手の動きなどを充実させた、シリーズ集大成といった感じ



流れるように滑らかなピッチングフォーム!



OO振りかぶってからの一連の動きが実に滑らか。因みに画面写真はプロスです

"カツノリ"スタメン入り果たす!?



③監督(親)もとい、プレイヤーの愛でカツノリ選手スタメン登場! 打率.215、本塁打2、打点8の初期設定。ワシが鍛えちやう!



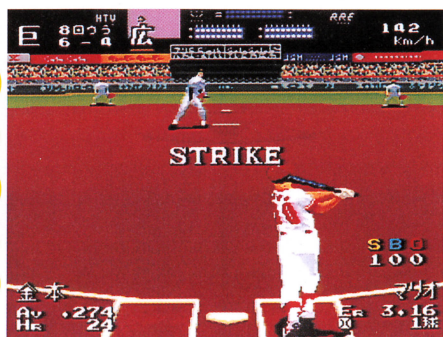
④チーム選択画面で、チームフラッグが'95年のペナントレースの順位で並んでいるところからも、新データの香りがする

ヤクルトのデータには「カツノリ」が登場!

⑤ヤクルトのチームオーダーを拝見。下のほうに移動していくと...。おおー! なんだあ!?

名前	打	打点	本	打点	ピッチャー
辻 止	R	238	2	20	
橋本 大	R	298	2	8	
森 中	L	286	9	31	
金 城	L	324	1	10	
山 本	L	214	1	13	
宮 本	R	243	1	10	
大 野	R	220	0	4	
山 本	R	200	4	1	
大 野	R	276	1	11	
カツノリ	R	215	2	8	

おさえは...ん、マリオ...ですわね♡



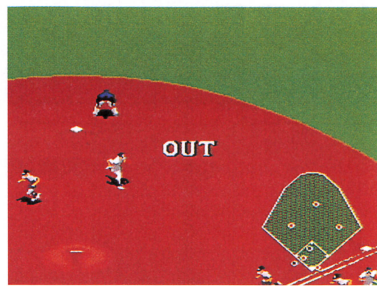
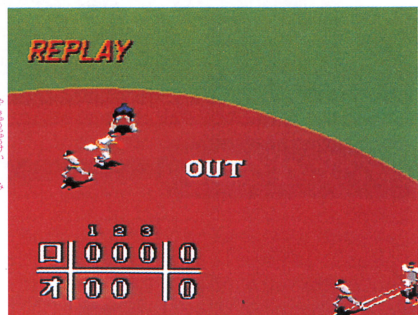
名前	投	防御率	三振	勝	敗	セ
藤原 浩	RS	2.70	187	18	10	0
高橋 敏	RS	3.31	94	8	6	0
原 口	RO	2.88	145	11	8	0
植 川	LO	4.42	66	4	6	0
カ 谷	RO	2.98	43	7	5	2
本 城	LO	3.65	68	7	1	0
山 本	LO	1.80	9	0	0	0
山 本	LO	0.55	18	5	1	7
山 本	RO	4.07	40	4	3	11
山 本	RP	2.16	87	8	0	14

OO今期、抑えて活躍中のマリオ投手。初期データでは14セーブをマークしているぞ。ひげの濃い、あの人も大喜び?



⑥巨人スタメン1番は期待の新人。仁志選手。打率、打点なく、初期設定はなかなか

○テレビの野球中継を見ているときに、CMの前に入るシーンを思わせる

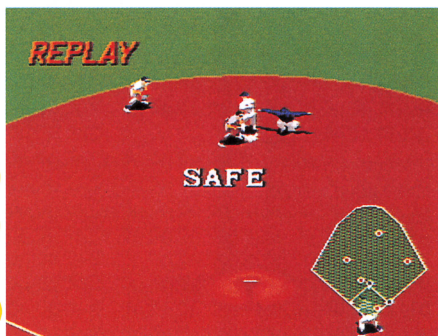


○この直後リプレイシーンに切り替わるのだ

攻守が交代するときには、スリーアウトになったリプレイのリプレイシーンが挿入され、臨場感を盛り上げてくれる。さらに、試合中にスタートボタンを押してメニューで選択すれば、直前のリプレイについてプレイヤーが任意にリプレイシーンをすることもできる。これを利用して、相手を併殺に打ち取ったときや逆転タイムリーなど、気に入った場面の再現をすれば、実際の野球中継を見ているような気分が味わえてしまうのだ。

攻守チェンジの間に リプレイシーンが入る

ちよんぜん
直前
うん満足♡
プレイを再現

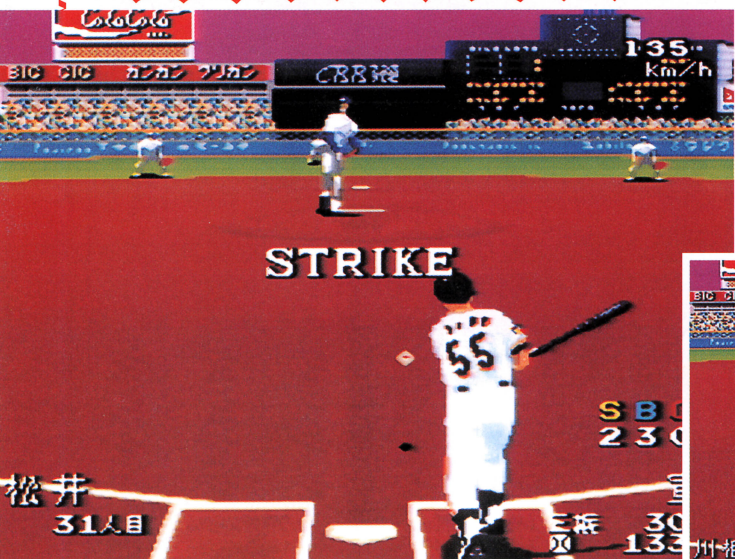


○○メニューが出たら、あとは「リプレイ」を選択すればOK。リプレイは何度でもできるので、心ゆくまで鑑賞しよう

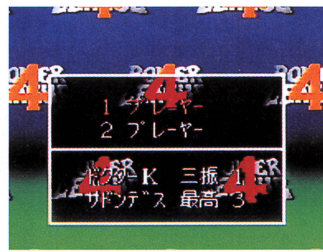


○試合中にリプレイを見たいときは、次のバッターのときにスタートボタンを押そう

奪三振記録で友達と勝負!!



○○バットに当てられたら、ファール以外は終わり。とにかく三振を狙え!



○ゲームモード選択画面で「RACE」を選ぶと、ホームランとピッチング競争の選択に。ピッチングを選ぶと上の画面になる

前作のピッチング競争の条件のひとつ「3人出塁するまで」が、「4」では「ドクターK」になった。このモードは連続奪三振の数を競うもので、出塁はあるが、凡打でアウトに打ち取ってもそこで終了という過酷なルール。このモードで、どこまで記録を延ばせるか挑戦してみるのがいいかも!

ピッチング競争に ドクターKモード搭載

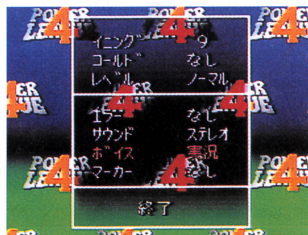


○対決するバッターは、相手チーム全員のほか、特定の選手1人に設定することもできるぞ

ひか
光る
サークルが!



○「マーカー」を「あり」にすれば、ボールの捕球地点を指示してくれるぞ



○インニング数や、野手のエラーの有無も設定可能。音声設定は「ボイス」で行う

「SETUP」モードでは、ゲームに関するいろいろな設定ができる。コンピュータの難易度やコールド制の有無などの設定は前作と同じだが、今回は音声を「実況」と「判定」から選択できるほか、試合中にボールの捕球地点を示すマーカーを表示するかどうかの設定もできるようになった。よりプレイヤーの好みに合わせてプレイが楽しめるよう、配慮されているぞ。

音声やマーカーの 設定ができる!

NEW RELEASE INFORMATION 新作ゲームカレンダー

8月30日	大戦略エクスパートWWII WAR IN EUROPE	アスキー	9800円
	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3 BOSSコミュニケーションズ	7480円	
下旬	(ST) SDガンダムジェネレーション アクシス戦記 バンダイ	3980円	
	(ST) SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記 バンダイ	3980円	
	(ST) 激走戦隊カーレンジャー 全開!レーサー戦士 バンダイ	3980円	
8月未定	必殺パチンココレクション4	サンソフト	9980円
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
中旬	ペブルビーチの波濤NEW	T&Eソフト	未定
	Parlor! Mini3	日本テレネット	4900円
20日	ウィザードリィ・外伝IV〜胎魔の鼓動〜	アスキー	9800円
	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	未定
下旬	(ST) クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン バンダイ	3980円	
	(ST) 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわニック2	バンダイ	3980円
未定	モンスタニア	バック・イン・ビデオ	未定
10月未定	忍たま乱太郎 スポーツ (仮称)	カルチャーブレーン	6980円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆 シャイニングスコピオン レッツ&ゴー!	アスキー	未定
12月20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	タワードリーム	アスキー	未定
	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかすの間	ヴィジット	未定
	クーリー スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ストリートファイターZERO2	カプコン	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ポカホンタス	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォーオブザジェム	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ウィニングポスト2 プログラム'96	光栄	9800円
	ファイティングアイズホッケー	コナツツジャパン	9980円
	MASK マスク	東宝	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定
	マーヴェラス (仮称)	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン (仮称)	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

7月21日	〔13色〕 ナムコギャラリーVOL.1	ナムコ	3980円
	〔13色〕 モグラ〜ニャ	任天堂	3900円
	〔13色〕 ボンバーマンコレクション	ハドソン	3980円
8月9日	〔13色〕 桃太郎コレクション	ハドソン	3980円
8月上旬	〔13色〕 SD飛龍の拳外伝Ⅱ (仮称)	カルチャーブレーン	3980円
23日	〔13色〕 熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	タカラ	4500円
下旬	〔13色〕 パズル 忍たま乱太郎 (仮称)	カルチャーブレーン	未定
未定	〔13色〕 スーパーチャイニーズランド 1・2・3	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕 不思議のダンジョン		
	風来のシレンGB一月景村の怪物一	チュンソフト	3900円

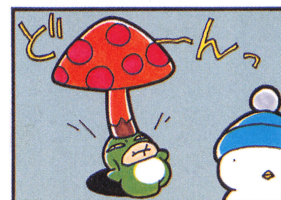
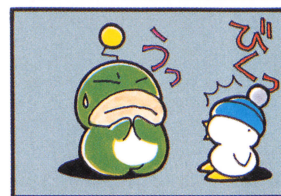
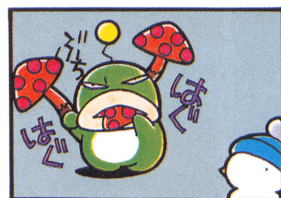
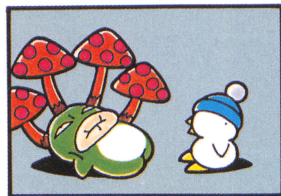
ニンテンドウ64

9月中旬	Cu-On-Pa	T&Eソフト	未定
発売日未定	ダイナマイトサッカー (仮称)	イマジニア	未定
	超空間ナイター プロ野球キング (仮称)	イマジニア	未定
	マルチレーシング (仮称)	イマジニア	未定
	ワンダープロジェクトJ2	エニックス	未定
	ドラえもん (仮称)	エポック社	未定
	ブレードアンドバレル	ケムコ	未定
	ゴエモン アドベンチャー (仮称)	コナミ	未定
	ゴルフ (仮称)	コナミ	未定
	サッカー (仮称)	コナミ	未定
	ベースボール (仮称)	コナミ	未定
	麻雀 (仮称)	コナミ	未定
	ウェーブレース64 (仮称)	任天堂	未定
	カービィのエアライド (仮称)	任天堂	未定
	クリエイター (仮称)	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007 (仮称)	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	スーパーマリオカートR (仮称)	任天堂	未定
	スターウォーズ:シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア (仮称)	任天堂	未定
	スターフォックス64 (仮称)	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64 (仮称)	任天堂	未定
	バギーブギー (仮称)	任天堂	未定
	ブラストコープス (仮称)	任天堂	未定
	ボディハーベスト (仮称)	任天堂	未定
	MOTHER3 (仮称)	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿 (仮称)	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64 (仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64 (仮称)	ハドソン	未定

スーパーファミコン

7月19日	スターオーシャン	エニックス	8500円
	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	コナミ	7500円
	海のぬし釣り	バック・イン・ビデオ	7800円
	スーパートランプコレクション2	ボトムアップ	5800円
	(ST) ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ	バンダイ	3980円
26日	レナスⅡ	アスミック	9980円
	シムシティJr.	イマジニア	8200円
	エナジーブレイカー	タイトー	7980円
	スプリガン・パワード	ナグザット	9800円
	アースライト ルナ・ストライク	ハドソン	7980円
	テーブルゲーム大集合! 将棋・麻雀・花札・トウサイド	バリエ	6800円
	(ST) SDガンダムジェネレーション 一年戦争記	バンダイ	3980円
	(ST) SDガンダムジェネレーション グリプス戦記	バンダイ	3980円
8月2日	大貝獣物語Ⅱ	ハドソン	8200円
9日	忍たま乱太郎 すべしやる	カルチャーブレーン	8800円
	赤ずきんチャチャ	トミー	7800円
	牧場物語	バック・イン・ビデオ	7800円
	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	7980円
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ヘクト	8000円
30日	ナンバーズパラダイス	アクレイトジャパン	8800円

すごいへべれけ
byうっちー



次号予告

にんてんどう みやもとしげる し みずか
任天堂・宮本茂氏が自
ら明かす「マリオ64開
発秘話」はN64ユーザ
ー必読!! お待たせの
N64新タイトル緊急特
集もあるぞ。SFCは
『大貝獣物語Ⅱ』別冊付
録攻略と『スターオー
シャン』追跡攻略でこ
の夏を乗り切ろう!!

ファミマ64

1996 No.3 8月9日号

7月26日発売

カレンダー早耳情報

●SFCで発売された、エニックスの『ワンダープロジェクト』の第2弾、『ワンダープロジェクト2』がニンテンドウ64で発売されるのが正式に発表された。まだ詳しい内容は不明だが、続報が入り次第お知らせしていくぞ。

●パソコン関連の話題だが、任天堂、野村総合研究所、マイクロソフトが提携して、新しい情報サービス事業を始めることになった。これはマイクロソフトが運営している世界規模のネットワークMSNと、任天堂の関連会社であるセント・ギガによる衛星データ放送を連携させるというもの。計画では、衛星データ放送をパソコンに読み込ませるためのモデムを任天堂が開発し、既存の衛星放送を受信できる環境があれば、接続時間の制約なしでさまざまなデータを受信できるようになる予定。

9月末定 (13色) バーチャル飛龍の拳GB (仮称) カルチャーブレーン 未定
(13色) ストリートレーサー UBIソフト 未定

バーチャルボーイ

発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	コナツツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	コナツツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント (仮称)	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	5300円
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

ゲーム機本体・周辺機器

7月21日 ゲームボーイポケット 任天堂 6800円

再発売

<スーパーファミコン>

7月19日	パズルボブル	タイトー	6800円
8月下旬	シムシティJr.	イマジニア	8200円

<ゲームボーイ>

7月19日	(13色) ONIV	バンプレスト	4980円(込)
	(13色) 第2次スーパーロボット大戦G <td>バンプレスト <td>5980円(込)</td> </td>	バンプレスト <td>5980円(込)</td>	5980円(込)
	(13色) ぶよぶよ <td>バンプレスト <td>3980円(込)</td> </td>	バンプレスト <td>3980円(込)</td>	3980円(込)
7月21日	(13色) ロックマンワールド5	カプコン <td>3800円</td>	3800円
	(13色) スペースインベーダー	タイトー <td>3000円</td>	3000円
	(13色) 人生ゲーム	タカラ	4660円
	(13色) 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	タカラ	4500円

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に(13色)とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、(ST)とあるのはスーパーファミター専用カートリッジです。

こんどのファンタにや、勝てないぞ。

NEW Fanta

ファンタの応募シールでNINTENDO 64 が当たる!

Aコース [応募シール15枚] ゲーム機本体 (毎月抽選で全国150名様)
Bコース [応募シール5枚] ゲームソフト (毎月抽選で全国1,500名様)

ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください。

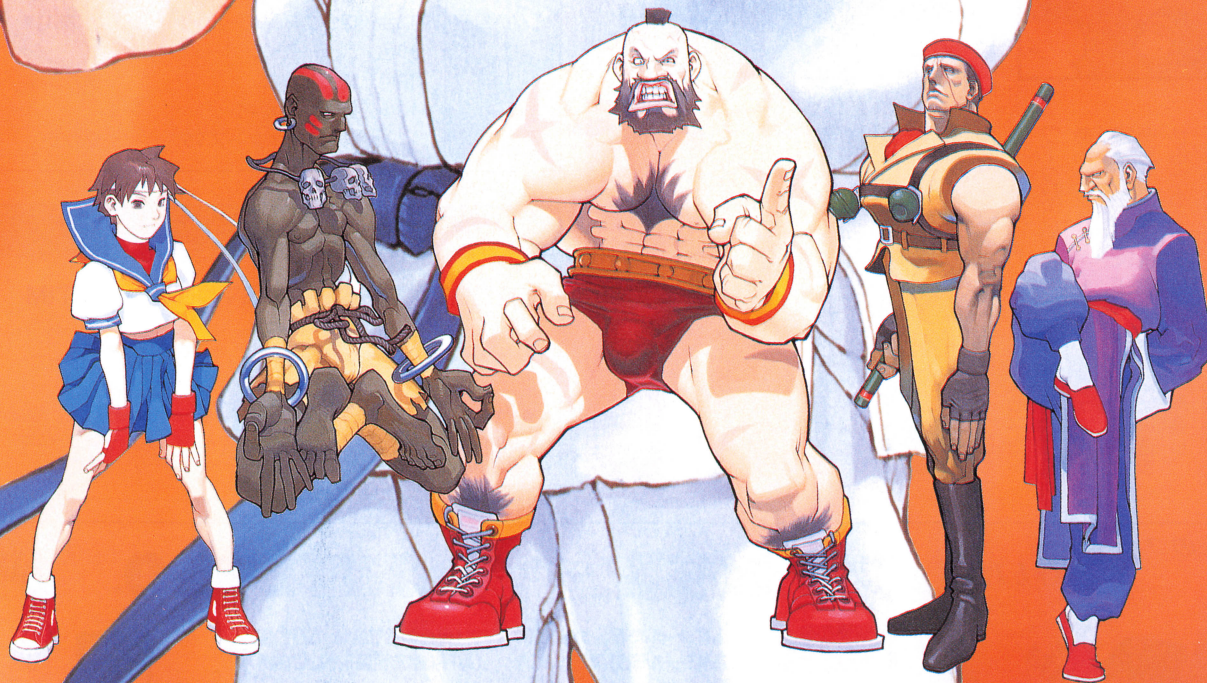
- 応募方法
ファンタ製品について応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、希望賞品(Bコースの場合は希望ソフト名)を裏面に必ず明記してください。お一人様何回でもご応募いただけますが、1週につき1口に限らせていただきます。
- 抽選/毎月月末を締切とし、翌月の下旬に抽選を行います。
- 当選発表/賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係
●応募先/〒149-31 東京中央郵便局
- 応募締切/1996年12月31日(火)(当日消印有効)
下記地域では、1996年8月31日(土)(当日消印有効)となります。
(東京、神奈川、千葉、埼玉、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨)
- 対象製品/応募シールのついていない全ファンタ製品
(一部対象外の製品もあります。)

ファンタTVゲームダイヤル

札幌	011-261-6464	大阪	06-373-6464
仙台	022-261-6464	広島	082-264-2264
東京	03-3829-0064	福岡	092-262-8864
名古屋	052-962-6475		

※電話番号をよくご確認ください。

新ZERO伝説はここから始まる



© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



東京ゲームショウ'96 ◆ 1996年8月22日(木)～24日(土)

●入場券：一 般 1,000円(800円) 会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
小学生 500円(400円) ※()内は前売価格です。 主催：CESA (コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・ひゅうプラザにて前売券好評発売中！



CAPCOM®

アーケードで超人気の
ストリートファイターZERO2が
はやくもスーパーファミコンで
緊急発売!



ストリートファイターZERO2

スーパーファミコン用ソフト
対戦格闘ゲーム / 価格未定
今夏発売決定

株式会社 **カプコン**

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX ☎ **03-5950-4820**

☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆

★カプコンソフト情報★ 大阪 (06) 946-6659 東京 (03) 3340-0718 札幌 (011) 281-8834 仙台 (022) 214-6040
名古屋 (052) 571-0493 広島 (082) 243-6264 松山 (0899) 34-8786 福岡 (092) 441-1991

☎電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

Nintendo

GAME BOY® pocket

小さい・薄い・軽い
なのに、クッキリ見やすい。



こ～んな感じ
でも？
ファイエット



小さいけど
ステキ！

5つのカラー
で
新発売!!



軽いからジャンプ!



もう、離さないぞ。

たくさん持っても
ラクチンだ～い!



なんと・・・
ねだんも手軽に
になりました。

ゲームボーイ®ポケット

ポケットにスポンと入る手軽さで
7月21日(日)発売!!

メーカー希望
小売価格(税別) **6,800円**

©1996 Nintendo GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

任天堂テレホンサービス 東京 (03)3540-9999 大阪 (06)376-3355 京都 (075)525-3444 名古屋 (052)586-3000 岡山営業所 (086)255-2130 札幌営業所 (011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647 大阪支店 TEL.(06)376-5970 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-2038 札幌営業所 TEL.(011)612-6930

インターネットのホームページ 「http://www.nintendo.co.jp」

雑誌 27714-7/26 ©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1027714070593



1996
7月26日号 NO.2
第3種郵便物認可
平成8年7月26日発行
発行人 山森 尚
第12巻第13号(通巻252号)
発行 徳間書店インターメディア株式会社
発売 徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/TEL(03)3573-8633
編集/TEL(03)3573-8801 広告/TEL(03)3573-8612 販売/TEL(03)3573-8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 TEL(03)3872-0111(4F)

特別定価590円
(本体573円)